Tot.430

特别企划：逆势行者——PlayStation VR的一周年

游戏机实用技术

VGTimes

感受真实的力量
地表最强主机
Xbox One X
评测

176页
冬季攻略特刊

攻略透解
COD 二战
地平线 零之曙光 冰尘雪野
消逝的星球

42页劲爆攻略
收集！跳跃！UP！直到月球的尽头！
超级马里奥 奥德赛

德军总部II 新巨人
潜行向流程攻略+全升级工具收集

刺客信条 起源
回到那个"刺客"还没有诞生的时代

.hack//G.U.最终编码
享受The Word:R2的最后时光

ULTRA CONSOLE GAME
定价：RMB 22.00
2017.11B
ISSN 1008-0600





附赠
指间方圆 手游别册
邪恶深处2 收藏卡

授权中文版
现已上市 扫描购买
定价
188元



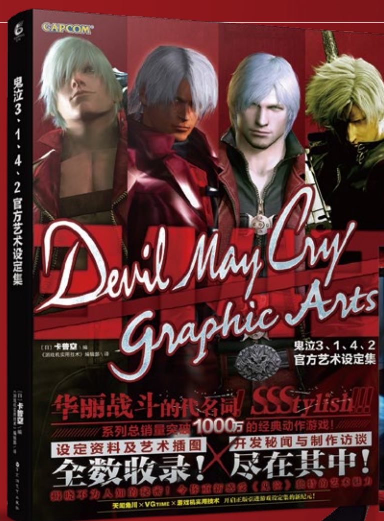
300 张卡牌珍藏集结
国际版美图原汁原味



巫师之昆特牌 艺术设定集

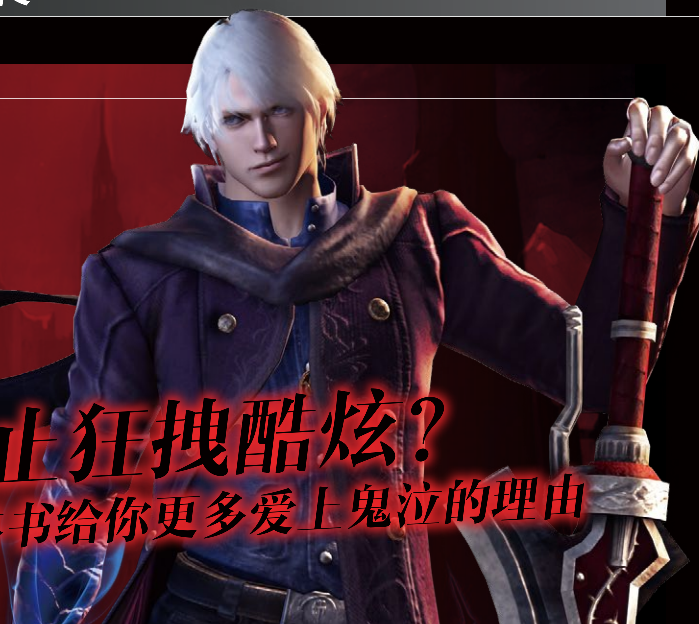
授权中文版
现已上市 扫描购买
定价
88元





首批赠送限量特典
鬼泣B5文件夹





何止狂拽酷炫？
一本书给你更多爱上鬼泣的理由

鬼泣3、1、4、2 官方艺术设定集

208页+DVD光盘
现已上市 扫描购买
定价
38元



●夏季大作攻略完整收录，看点新增！
最终幻想XII 黄道纪元 职业分析与搭配推荐
《茶杯头》专家模式BOSS解析 | 《极限竞速7》新手必读指南
《混沌特工》全特工分析+全成就/白金攻略
《冤罪杀机 界外魔之死》全关卡详解+地图指南
《命运2》突袭“利维坦”详尽指南+图解

掀开年末游戏大潮的序幕
《中土世界 战争之影》
完整攻略



次世代专辑 第11辑

TV GAME半月刊
2017.11B



©2017 Nintendo

总第430期

COVER STAFF
封面用图：超级马里奥 奥德赛
封面设计：anubis

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防上当受骗。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》,《中华人民共和国著作权实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权游戏机实用技术杂志社以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给杂志社，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为 60 日，起始时间以邮戳为准；以 E-mail 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物，媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱（730000）
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

编辑部主任：王乂
执行主编：王伊浩
执行副主编：王梓
印务总监：肖朋友

责任编辑：黄曦帆 吴昊
广告总监：刘芳

编　　委：冯键 马晓帆 衣山川 江浩

发行总代理：深圳市西域图文设计有限公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组　　版：深圳市西域图文设计有限公司
印　　刷：中华商务联合印刷（广东）有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮局
邮发代号：54-98
出版日期：2017 年 11 月 16 日
定　　价：人民币 22.00 元

ULTRA CONSOLE GAME
CONTENTS



P6
地表最强主机Xbox One X评测

长江后浪推前浪，前浪死在沙滩上

据说是UCG史上最大篇幅的攻略！

满分游戏有据说又诞生？

游见识
PREVIEW & REVIEW

游技术
NOW PLAYING



P133
地平线 零之曙光 冰尘雪野

游深度
CULTURES OF GAMER



P160
逆势行者——PlayStation VR的一周年

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

游戏月旦评
10 月份游戏评测
感受真实的力量
Xbox One X 上手体验



430视频集合



bilibili

现在访问游戏时光网站专题页面
http://new.vgtime.com/gamehalo/
即可观看 Gamehalo Online 的每期视频合集











Gamehalo DVD
现已全面升级为
Gamehalo ONLINE

特别收录

游戏月旦评
10月份游戏评测
Xbox One X
上手体验
《GT赛车》
20周年纪录片

新作影像集锦

精灵宝可梦 究极之日 / 究极之月
漫威蜘蛛侠
噬神者 3
刀剑神域 夺命凶弹
真・女神转生Ⅴ
数码宝贝物语 网络侦探 骇客追忆
偶像大师 星光舞台

电影前线

光灵
彼得兔

ENDING SONG

《小魔女学园 时空魔法与七不可思议》OP

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

④ NS
① 超级马里奥 奥德赛 ② Nintendo
⑤ スーパーマリオ オデッセイ ③ 动作冒险 | 中文版 ⑥
2017 年 10 月 27 日 ⑦ | ⑧ 本地 1~2 人 | 无对应周边 ⑨
售价为 5980 日元 ⑩

1. 游戏译名 2. 发行公司 3. 游戏类型 4. 对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5. 游戏原名 6. 发售地区 7. 发售时间 8. 游戏人数
9. 周边备注信息 10. 对应机种版本的售价

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

缩写	说明
3DS	Nintendo公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
NS	Nintendo Switch，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，Sony公司出品
PS2	PlayStation 2，Sony公司出品
PS3	PlayStation 3，Sony公司出品
PS4	PlayStation 4，Sony公司出品
PSP	PlayStation Portable，Sony公司出品
PSV	PlayStation Vita，Sony公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Wii U	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品
XOne	Xbox One，Microsoft公司出品

收藏者 ______________________

收藏日期 ______________________

全球玩家们是怎么玩 NS 的？NS 相关数据一览

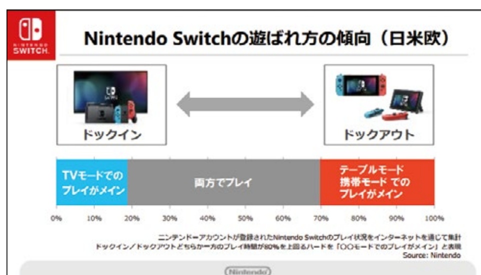
任天堂在十月底公布了最新一期的财报，其中一、二季度累计营业额高达 3740.41 亿日元，同比去年增长 173.4%，累计主营业务利润达到了 399.61 亿日元。而 NS 的销量更是势不可挡，截止至 9 月 30 日第二季度销量已经突破了 763 万，总销量达到了 2748 万台。除了喜人的销售数据外，任天堂还公布了不少与 NS 相关的数据，除了各地区销量、用户群体以及游戏销量外，还有一些用户怎么使用 NS 的数据调查。

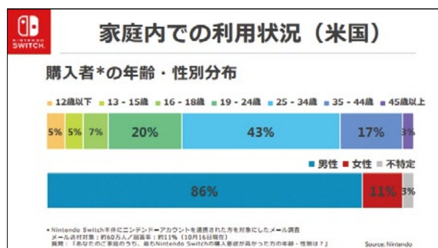


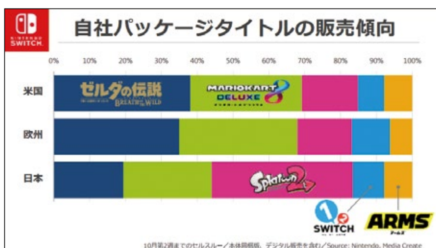
作为 NS 的最大卖点之一，携带模式成为了 30% 玩家 80% 使用时间的首选模式，而 20% 的玩家则更倾向于使用 TV 模式，其余 50% 玩家则两个模式都有使用。在用户群体分布方面，和一小部分玩家心目中“任天堂游戏都是低龄向”的刻板印象截然不同的是，以美国地区为例，NS 玩家的主要年龄段为 25~34 岁，比例达到了 43%，其次为 20% 的 19~24 岁，而 19 以下岁玩家只占了全体用户的 17%。从年龄分布来看，NS 可谓是老少皆宜。不过用户的性别分配就分明多了，其中 86% 为男性，只有 11% 为女性。

在销售速度方面，无论在日本还是欧美，NS 的销售速度和 Wii 相比还是有一段距离的，但依然比 Wii U 要快上不少。不过必须注意的一点是，NS 从发售直到现在，缺货现象一直存在。如果任天堂之前对此有所准备的话，或者在之后解决供货不足的问题的话，NS 的销售速度应该会比 Wii 还要快上不少。

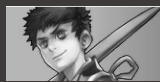
NS 自从 3 月发售以来，第一方游戏基本能以每一个月一个的速度推出，代表性游戏有《塞尔达传说 荒野之息》、《马里奥赛车 8 豪华版》、《油彩军团 2》、《1、2、Switch》和《神臂斗士》（刚发售的《超级马里奥 奥德赛》并没有被统计在内）。从统计来看，东西方玩家的喜好还是有所区别的。欧美玩家更喜欢《塞尔达传说 荒野之息》（全球销量 470 万套），而日本玩家则更喜欢《油彩军团 2》（全球销量 361 万套）。不过还是有那么一个游戏东西方玩家都喜欢的，那就是“友尽神器”《马里奥赛车 8 豪华版》（全球销量 442 万套）。







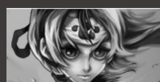
编辑围观 COMMENTS



北山杉：恐怕就连老任自己恐怕也没有料到 NS 会受到如此的欢迎吧，不过这也得益于第一方的游戏阵容以及从 8 月份开始第三方厂商的发力，让 NS 在每个月里都能有持续的曝光和热度。至于男女比例失衡的问题，等明年《耀西》和《星之卡比》出来后自然会见分晓。



水无月：感觉老任的最大失算就是低估了 NS 势头的凶猛，在供货策略上太保守了（笑），能够彻底解决供货问题的话，明年 NS 的表现令人期待。不过这才第一年，老任就已经把塞尔达和马里奥这些看家大作都拿出来了，很好奇明年 NS 的软件阵容还会出现什么新的杀手锏呢？



余烬：虽说 NS 的势头很猛，但这种势头能否持续下去还是得看游戏阵容。今年是 NS 发售的第一年，每个月一款的第一方作保证了 NS 的火热度，但从长远角度来看第三方游戏的大力支持是必不可少的。即便任天堂把之前掌机和主机上的大部分 IP 都搬上了 NS，也只能是“任天堂是世界的主宰”而达不到有第三方大作支持后的“任天堂主宰了世界”。

业界声音 THE VOICE

我们的目标是，在公司推出的每一款游戏中都有重复消费选项。



施特劳斯·泽尔尼克
Take-Two 首席执行官

在今年的 Take-Two 财报中，CEO 施特劳斯·泽尔尼克表示“重复消费选项”（recurrent consumer spending）将会是今后游戏的一个重点元素。其中重复消费选项包含但并不仅限于 DLC、虚拟货币以及微交易。

任天堂：中国市场？有兴趣，但还没到时候。

在任天堂的第二季度财报里，任天堂社长君岛达己特意提到了任天堂目前对中国市场的态度，NS 进入中国的可能，以及任天堂旗下移动游戏在中国发行的考虑。

任天堂社长君岛达己指出，他们已经意识到了中国是一个非常大的市场。虽然任天堂的产品还没有在中国地区正式发售，但已经有中国的游戏开发团队正在或者已经制作出了对应 NS 平台的游戏，其中不乏一些备受瞩目的人气游戏（此处指的是在 9 月 14 日任天堂直面会上公布的《Arena of Valor》，也就是欧美版的《王者荣耀》）。而这些由中国开发者制作的 NS 游戏，也将会成为任天堂在中国业务的一环。



■君岛达己



至于中国玩家最关心的，关于能否在中国地区销售任天堂最新产品的可能性，任天堂表示一直在研究，后续还需要进一步的探讨。他们也明白中国玩家一直在期待任天堂的游戏，不过任天堂需要寻找一个合作伙伴才能在中国开展业务，但这个可能性是存在的，只是目前还在研究以及探讨当中。

CALENDAR 周·游记

2017.10 Oct

星期日

29 ●游戏制作人 Peter Rosa 宣布了自己将要离开已经为之工作了 9 年的 Capcom，他曾参与《街头霸王 V》以及《漫威英雄对卡普空 无限》的制作。



星期一

30 ●任天堂公布本财年第二季度财务报告，其中一、二季度累计营业额高达 3740.41 亿日元，同比去年增长 173.4%，累计主营业务利润达到了 399.61 亿日元，股东纯利润达 515.03 亿日元。而 NS 在第二季度共卖出 489 万台，总销量达到 763 万，而 NS 平台所有游戏共卖出 2202 万份。

星期二

31 ●索尼公布本财年第二季度财务报告，根据财报显示，PS4 主机本季度出货量为 420 万台，比去年同期增长了 30 万台，全球出货量达到了 6750 万台。其中游戏与网络服务部门的销售额增长至 4332 亿日元，比去年同期增长了 35.4%，运营收入由 190 亿日元增长至 548 亿日元。

2017.11 Nov

星期三

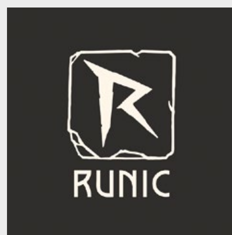
1 ●在巴黎游戏周期间，《绝地求生大逃生》的 XOne 版将在今年 12 月 12 日通过 Xbox Game Preview 推出，售价 29.99 美元。

星期四

2 ●《命运 2》首个扩展包《冥王诅咒》正式公布，将于 12 月 5 日推出。玩家扮演的守护者将前往水星寻找奥西里斯的踪迹，并为了阻止 Vex 而战。玩家的最高等级会从 20 级提升至 25 级，最高光能会从 300 提升至 330。

星期五

3 ●《火炬之光》以及《迷城之光》的开发商 Runic Games 宣布解散。



星期六

4

●任天堂宣布，《超级马里奥奥德赛》在美国5天卖了110万，打破系列最快销售纪录。



星期日

5

●据游戏工委的版号查询页面显示，《真·三国无双8》国行已经过审，同时过审的还有《勇者就爱耍心机VR》和《反重力赛车 终极典藏版》。

●Capcom公布了2018财年第二季度（2017年4月1日~2017年9月30日）财报，营业额达到了337.29亿日元，同比增长17.6%，主营业务利润达到了50.01亿日元，同比增长191.5%。

星期一

6

●北京三鼎梦软件服务有限公司（3DM）因为破解并传播日本Koei Tecmo旗下《三国志13》、《信长之野望 创造 战国立志传》、《信长之野望创造》、《真·三国无双7 帝国》、《战国无双4-Ⅱ》五款游戏，被认定侵犯了后者的游戏软件的信息网络传播权。前者将赔偿给后者人民币112万余元。

星期二

7

●曾开发过“《行尸走肉》系列”、“《我的世界 故事模式》系列”的Telltale Games宣布将裁员25%。在相关声明中，Telltale Games称裁员是为了“提升行业竞争力”。

●Xbox One X正式发售。

星期三

8

●Activision宣布11月3日发售的《COD 二战》发售首周末全球销量达到了5亿美元，是前作同期收入的两倍。另外本作还创下了PS4平台上数字版游戏首日下载的史上最高记录，及在本世代主机和PC上连接用户总数的最高纪录。

星期四

9

●Falcom公布2017财年财报，从财报显示，“《英雄传说 闪之轨迹》系列”最新作将在下一财年登陆PS4。财报显示Falcom整体销售额达到了20.56亿日元，同比增长40.4%。

星期五

10

●游戏界最负盛名的颁奖典礼之一“The Game Awards”确定将于北京时间12月8日早上10点举办。

●EA宣布收购Respawn Entertainment以及其旗下IP《泰坦天降》系列。对于这次收购，EA将会付出4.55亿美元。

Square Enix 公布最新财报：NS 是个好东西

Square Enix公布了2018上半财年（统计时间为2017年4月1日至9月30日），其营业额达到了1320亿，利润为170亿日元，较去年同期利润暴涨了218%（去年同期利润约55亿日元，表现突出的游戏有《勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光》和《最终幻想12 黄道纪元》。除此以外，《最终幻想XIV》以及其新版本《红莲之狂潮》也在营收中扮演着重要的角色。

在财报中Square Enix特意指出，他们希望为NS开发更多的游戏。他们认为相对于其他两个平台，NS非常适合那些不会取得巨大商业成功，规模介于3A作品和迷你游戏作品之间的游戏。Square Enix还表示，不光是新作、移植还是旧IP复活，都有可能登陆NS。虽然不排除有跨平台的可能性，但NS将会是他们接下来的主要努力方向。值得一提的是，目前Square Enix在NS上将要推出的最重要的游戏为《勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光》。



业界声音 THE VOICE

单机游戏是一种能够长卖的游戏类型。



伊夫·吉勒莫
育碧首席执行官

在育碧第一季度的财政会议上，CEO伊夫·吉勒莫在面对投资者提问时表示，即便在当前的游戏环境下，内购服务型游戏的数量日益增长，但单机游戏依然富有潜力并将继续繁荣下去。

新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

本表所收录的游戏发售时间为 2017.11.16—2018.4.26

不知道大家有没有安全度过 10 月游戏井喷期和双 11 的联合围剿，总算接下来可以小松一口气了。发售表上的游戏今后逐渐变少，久违的最前线板块从这期开始也要回归了。

注
①标识“DLC”为大型 DLC 资料片。
②游戏售价从左至右对应机种类别从上至下。
③游戏售价根据厂商定价习惯，统一换算为港币，方便比较（国行版价格为人民币）。

2017年11月

16 NS **RiME** RiME
■Grey Box ■预计售价：258港币 动作冒险｜英文版｜全年龄

17 3DS **精灵宝可梦 究极之日/究极之月** ポケットモンスター ウルトラサン・ウルトラムーン 攻略预定
■Nintendo ■预计售价：312港币 角色扮演｜中文版｜全年龄 乌冬

本作为《精灵宝可梦 太阳 / 月亮》的资料篇，舞台依然是有着热带风情的阿罗拉地区，主角为了成为独当一面的宝可梦训练家而展开“诸岛巡礼”，与各种各样的人物与宝可梦相遇。作为游戏看点的是奈克洛兹玛的新剧情，并且它还会吸收索尔迦雷欧和露奈雅拉两个封面神兽，变为新的形态。同时前作中只昙花一现的究极之洞的另一边得到判明，主角将在究极之洞另一边的诸多世界解开“究极异兽”之谜，究竟会有什么样的新冒险等着主角呢？

17 NS **上古卷轴V 天际** The Elder Scrolls V: Skyrim
■Bethesda ■预计售价：468港币 角色扮演｜中文版｜17岁

17 PS4/XONE **模拟人生4** SIMS 4
■EA ■预计售价：340港币 模拟育成｜中文版｜13岁

17 PS4 **星球大战 战场前线Ⅱ** STAR WARS Battlefront II 攻略预定
■EA ■预计售价：449港币 主视角射击｜中文版｜17岁 梦叶

在上一作剧情模式的缺失而让星战粉丝们倍感遗憾之后，EA DICE 终于在本作中为玩家们准备了一段前所未有的单人体验，不仅能够以帝国精锐特种部队“地狱战队”的视角见证伟大银河帝国的终焉，原作中的诸多经典角色也将会悉数登场！承袭自前作表现优异的多人模式，本作也为玩家们准备了更加壮阔的新地面战场，和经过优化且种类丰富的空战模式，最值得称道的是本作所有的后续 DLC 内容都将以免费的形式提供给玩家！

22 PS4 **初音未来 歌姬计划 未来之音DX** 初音ミク Project DIVA Future Tone DX
■SEGA ■预计售价：498港币 音乐｜中文版｜15岁

28 NS **生化危机 启示录 1+2** Resident Evil Revelations 1+2
■Capcom ■预计售价：208港币 动作射击｜中文版｜17岁

30 PS4/NS **信长之野望 大志** 信長の野望・大志
■Koei Tecmo ■预计售价：508港币 策略｜日文版｜全年龄

30 PS4 **小魔女学园 时空魔法与七大不可思议** リトルウィッチアカデミア 時の魔法と七不思議
■BNEI ■预计售价：479港币 动作角色扮演｜日文版｜全年龄

30 3DS **卡比 豪华大乱斗** カービィ バトルデラックス！
■Nintendo ■预计售价：342港币 动作｜日文版｜全年龄

30 3DS **进击的巨人2 未来的坐标** 進撃の巨人2～未来の座標～
■Spike Chunsoft ■预计售价：410港币 动作｜日文版｜17岁

2017年12月

1 NS **异度神剑2** XENOBLADE CHRONICLES 2
■Nintendo ■预计售价：508港币 角色扮演｜中文版｜13岁

5 PS4 **丧尸围城4 弗兰克合集** Dead Rising 4: Frank' s Big Package
■Capcom ■预计售价：368港币 动作冒险｜中文版｜17岁

7 PS4 **假面骑士 巅峰战士** 仮面ライダー クライマックスファイターズ
■BNEI ■预计售价：439港币 动作｜中文版｜全年龄

7 PS4 **地球防卫军5** 地球防衛軍5
■D3 Publisher ■预计售价：488港币 动作射击｜日文版｜17岁

7 PS4 **如龙 极2** 龍が如く極2
■SEGA ■预计售价：420港币 动作冒险｜中文版｜17岁

12 PS4/XONE **生化危机7 不是英雄** RESIDENT EVIL 7 biohazard:NOT A HERO
■Capcom ■预计售价：免费 动作冒险｜中文版｜DLC

12 PS4/XONE **生化危机7 佐伊的结局** RESIDENT EVIL 7 biohazard:END OF ZOE
■Capcom ■预计售价：119港币 动作冒险｜中文版｜DLC

14 PS4/PSV **数码宝贝物语 网络侦探 骇客追忆** デジモンストーリー サイバースルゥース ハッカーズメモリー
■BNEI ■预计售价：479港币 角色扮演｜中文版｜15岁

21 PS4/NS/PSV **莉蒂与苏尔的工作室 不可思议绘画之炼金术士** リディー＆スールのアトリエ ～不思議な絵画の錬金術士～
■Koei Tecmo ■预计售价：465/310港币 角色扮演｜日文版｜12岁

21 PS4/XONE **大神 绝景版** Okami HD
■Capcom ■预计售价：228港币 动作｜日文版｜全年龄

21 PS4 **偶像大师 星光舞台** アイドルマスター ステラステージ
■BNEI ■预计售价：479港币 音乐｜中文版｜12岁

2017年内

年内 PS4 **少女与战车 梦幻战车大会战** ガールズ＆パンツァー ドリームタンクマッチ
■BNEI ■预计售价：未定 射击｜日文版｜未定

年内 NS **劫薪日2** PAYDAY 2
■Overkill Software ■预计售价：未定 主视角射击｜英文版｜未定

2018年1月

11 PS4 **异说 最终幻想NT** Dissidia Final Fantasy NT
■Square Enix ■预计售价：468港币 动作｜中文版｜13岁

16 PS4 **街头霸王V 街机版** Street Fighter V Arcade Edition
■Capcom ■预计售价：308港币 格斗｜中文版｜未定

18 PS4/PSV **银魂乱舞** 銀魂亂舞
■BNEI ■预计售价：479港币/399港币 动作｜日文版｜未定

19 PS4 **二之国Ⅱ 荣归王国** 二ノ国Ⅱ レヴァナントキングダム
■Level-5 ■预计售价：479港币 角色扮演｜日文版｜未定

25 PS4/NS/PSV **四骑姬教导谭** あなたの四騎姫教育譚
■日本一 ■预计售价：398/362港币 动作角色扮演｜日文版｜未定

25 PS4 **七大罪 布里塔尼亚旅人** 七つの大罪 ブリタニアの旅人
■BNEI ■预计售价：479港币 动作角色扮演｜中文版｜未定

27 PS4/XONE **怪物猎人 世界** Monster Hunter World
■Capcom ■预计售价：428港币 动作｜中文版｜未定

2018年2月

- **1** PS4 XONE **龙珠 Z战士** Dragonball Fighter Z ■BNEI ■预计售价：479港币 格斗 中文版 未定
- **2** PS4 XONE **UFC 3** UFC 3 ■EA ■预计售价：449港币 格斗 中文版 17岁
- **6** PS4 **汪达与巨像 重制版** Shadow of the Colossus Remake ■SIE ■预计售价：268港币 动作 中文版 未定
- **8** PS4 XONE **刀剑神域 夺命凶弹** ソードアート・オンラインフェイタル・バレット ■BNEI ■预计售价：479港币 动作角色扮演 中文版 未定
- **8** PS4 XONE **真·三国无双8** 真·三國無雙8 ■Koei Tecmo ■预计售价：440港币 动作角色扮演 中文版 未定
- **15** PS4 PSV **某魔法的电脑战机** とある魔術の電脳戦機 ■BNEI ■预计售价：468港币 动作 日文版 未定
- **15** PS4 PSV **圣剑传说2 玛娜的秘密** 聖剣伝説2 SECRET of MANA ■Square Enix ■预计售价：268港币 动作角色扮演 中文版 未定
- **20** PS4 XONE **潜龙谍影 生存** Metal Gear Survive ■Konami ■预计售价：428港币 动作冒险 中文版 未定
- **22** PS4 **闪乱神乐 爆裂 革新** 闪乱神乐 Burst Re:Newal Burst ■Marvelous ■预计售价：468港币 动作 日文版 未定
- **22** PS4 **人中北斗** 北斗が如く ■SEGA ■预计售价：420港币 动作冒险 中文版 17岁
- **27** PS4 XONE **孤岛惊魂5** Far Cry 5 ■Ubisoft ■预计售价：490港币 动作冒险 中文版 17岁

2018年3月

- **17** PS4 XONE **飙酷车神2** The Crew 2 ■Ubisoft ■预计售价：490港币 竞速 中文版 未定

2018年早期

- **春** XONE **腐烂国度2** State of Decay 2 ■Microsoft ■预计售价：未定 动作冒险 英文版 未定
- **春** XONE **盗贼之海** Sea of Thieves ■Microsoft ■预计售价：未定 动作 英文版 未定
- **春** PS4 **迪托之剑** The Swords of Ditto ■Devolver Digital ■预计售价：未定 动作角色扮演 英文版 未定
- **春** PS4 **漫威蜘蛛侠** Spider-Man ■SIE ■预计售价：未定 动作冒险 英文版 未定
- **春** PS4 XONE **灭绝** Extinction ■Iron Galaxy ■预计售价：479港币 动作 英文版 17岁
- **春** PS4 XONE **荒野大救赎II** Red Dead Redemption II ■Rockstar ■预计售价：未定 动作冒险 中文版 未定
- **春** PS4 **战神** God of War ■SIE ■预计售价：未定 动作 中文版 17岁
- **春** PS4 **往日不再** Days Gone ■SIE ■预计售价：未定 动作冒险 英文版 未定
- **春** PS4 PSV **女神异闻录3 月夜热舞** ペルソナ3 ダンシング・ムーンナイト ■Atlus ■预计售价：未定 音乐 日文版 未定
- **春** PS4 PSV **女神异闻录5 星夜热舞** ペルソナ5 ダンシング・スターナイト ■Atlus ■预计售价：未定 音乐 日文版 未定
- **春** PS4 XONE **生化变种** Biomutant ■THQ Nordic ■预计售价：未定 动作 英文版 未定
- **春** XONE **除暴战警3** Crackdown 3 ■Microsoft ■预计售价：419港币 动作冒险 英文版 未定
- **春** PS4 XONE NS PSV **进击的巨人2** 進撃の巨人2 ■Koei Tecmo ■预计售价：未定 动作 日文版 未定
- **春** NS **勇者斗恶龙 建造者 来复活阿雷夫加尔德吧** ドラゴンクエストビルダーズ アレフガルドを復活せよ ■Square Enix ■预计售价：未定 动作角色扮演 日文版 未定
- **春** PS4 **终极地带 引导亡灵之神 火星** ANUBIS:ZONE OF THE ENDERS MARS ■Konami ■预计售价：未定 动作 日文版 未定
- **春** PS4 PSV **重装机兵Xeno** メタルマックスXeno ■角川Games ■预计售价：未定 角色扮演 日文版 未定

2018年4月

- **26** PS4 PSV **传颂之物 致逝者的摇篮曲** うたわれるもの 散りゆく者への子守唄 ■AQUAPLUS ■预计售价：未定 策略角色扮演 未定 未定

新游速报

罗朗格遗产 宿命物语

LEGRAND LEGACY Tale of the Fatebounds

■机种：NS/PS4/XOne
■类型：角色扮演
■发行商：SEMISOFT
■发售日期：2019年内

本作为小型开发团队 SEMISOFT 开发的一款复古类型的角色扮演游戏，玩家将扮演失去记忆的主人公 Finn，在得知罗朗格大陆由于无尽的战争陷入灭亡边缘后，决定挺身而出，踏上寻找其他和他一样的“被宿命束缚的人”（Fatebound）的救世之旅。本作的卖点为“复古”，无论是故事还是游戏系统，但参考了众多经典日式角色扮演游戏。战斗系统在经典的回合制基础上，加上了类似于 PS2 游戏“《影之心》系列”的轮盘设定，只要玩家将指针停在指定区域，所能造成的伤害就会增加。除了传统的角色扮演游戏要素外，玩家还可以通过完成支线任务、收集素材甚至是重建城市来强化自己的队伍。值得一提的是，本作的 PC 版预定将于 2018 年初发售，而主机版则要再迟一年。（以下画面为 PC 版）



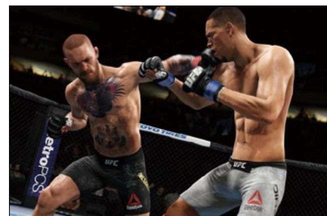
新游速报

UFC 3

UFC 3

■机种：PS4/XOne
■类型：格斗
■发行商：EA
■发售日期：2018年2月2日

“《UFC》系列”最新作终于确定将在 2018 年 2 月 2 日发售，封面为知名 UFC 羽量级选手、爱尔兰人康纳·麦格雷戈（Conor McGregor）。作为系列最新作，除了更加真实的人物动作以及对抗外，本作的生涯模式（G.O.A.T. Career）也将得到强化。本作封面康纳·麦格雷戈在今年年初曾入选了《时代》全球百大最大影响力人物，曾获得过 UFC 羽量级及轻量级双料冠军的他能在笼斗里脱颖而出，靠的不光是实力，他的“嘴炮”也是其获得巨大人气的主要原因之一，这一特性也在本作中得以体现。玩家除了需要一如既往地锻炼自身角色的实力以外，还需要借助媒体来捧红自己，以争取更大的人气。高超的格斗能力是你取得冠军的关键，而高人气，就是你通往冠军的敲门砖。





《COD 二战》上线，游戏重归二战背景

游戏中讲述着美国最古老的步兵师的故事

《COD 二战》11 月 3 日一经发布，舆论焦点便随之转移，无数评论和评测蜂拥而至。这一次，游戏回到了曾让系列游戏名声大噪的二战题材背景，而这一题材已有将近十年没有出现在该系列游戏中。这一次，游戏并不仅仅是再次向世人展示古老的战争故事、向"伟大的一代"致敬，而是在此基础之上加入了深藏于游戏叙事中的"责任"主题。

《COD 二战》站在美国第一步兵师中一名年轻士兵的角度讲述当时的战争故事。美国第一步兵师作为一直存在的部队单位到今年已经有着整整一百年的历史。这也就意味着第一步兵师是美国最古老的步兵部队，是美国所有步兵师的先驱和榜样。聊到《COD 二战》，就不得不回顾第一步兵师的故事。游戏恰好将那些成千上万玩家从未接触的战争故事呈现了出来。



位于美国芝加哥远郊的坎特格尼公园，属于从第一步兵师退休的 Robert R. McCormick 上校的产业，这里坐落着美国第一步兵师博物馆。如今博物馆的执行理事是 Paul H. Herbert 博士，同样是一名从美军部队退休的上校。而他，了解诸多关于战争的故事，特别是历史上赫赫有名的红一纵队。

"将部队汇编成师算是比较现代的理念，"Herbert 说。"这是属于 20 世纪的军事理念，一直留存到 21 世纪，是 20 世纪工业革命之下的产物。"



第一步兵师的历史最早能够追溯到 1917 年 6 月。当时美国军队被分割成不同的团，每个团的成员大概在 1000 人左右，大部分武装都是步枪和骑兵部队，对军队的指挥和控制使用的是比较古老的模式——用旗子和小号来下达指令。相比之下，第一步兵师的规模更大，成立之初便有 18000 多人，除规模之外，步兵师本身的结构也很特殊。

第一步兵师是美国军队中第一支“组合式武装”力量。其核心是上千个传统步兵，但是与其并肩作战的是独立的炮兵支援分队、空军支援分队、通讯分队和交通分队。在其历史上首次将美国军队由单一军官进行自主指挥，做出的每个决定都遵照现代战争的原则。然而当时部队面临的挑战是：当遭遇大型的集体作战武装力量时战斗范围会非常广，往往会超出小号的音量覆盖范围。据 Herbert 所说，最基本的挑战是如何将步兵和炮兵进行同步。

一战时，大炮还不是能够“直接瞄准射击”的武器，但射程较远，并且炮兵分队中的人员也不需要看到他们要射击的敌人。相反，榴弹炮和其他大型枪支则会放在更后面，一般都是在主要战力的后面。在那里他们可以对敌人进行齐射，以在步兵冲锋之前减缓敌人的行动。这是一种全新的作战方式，协调和时机都非常重要。

经过一战的历练，第一步兵师在出发为二战而战时，已经是一支发生了戏剧般改变的战斗力量。严格意义来讲，改变大部分要归功于武器的提升。二战时第一步兵师已经拥有更大规模的炮兵分队、更多机械枪支，基本上可以说是全副武装。这也就意味着任意单个士兵都能够加入战斗，也让第一步兵师的作战速度更快，并且更致命。

还有一个重要的变化是战术电台的使用。“一战中所有的沟通基本都通过电话完成，”Herbert 说。“需要事先在战场上埋下电话线，线路从一个指挥点连接到另一个指挥点，这是当时的协调方式。当然，他们也会使用通讯兵通过在各个指挥点之间来回跑传递信息。”



“当时从一个指挥点获取其他指挥点的信息非常困难，协调指令也很难迅速传达。在第一步兵师的通讯无线化后，一切都不一样了。”Herbert 感慨道。

或许还有最重要的一点，二战时第一步兵师中下达指令的部分人从上一代开始便领导第一步兵师了。“第一步兵师的精神得以保留，”Herbert 说。“第一次战斗的记忆能够从一战时留存下来就已经足够了，它已经深植于第一步兵师中。它是第一步兵师的领导者们的亲身感受，也是由他们在二战时将这一精神重燃。”

这支军队在整个盟军战役的过程中都在英勇战斗，并且第一个越过莱茵河深入德国核心。根据 Herbert 的讲述，第一步兵师在二战结束前的最后四个月中损失的士兵要比诺曼底登陆后的六个月中多得多。当 1945 年 8 月停战命令下达时，第一步兵师还身处于战斗中。他们日复一日的战斗，在战争接近尾声时，解放了许多纳粹集中营，释放了关押其中的囚犯。



诺曼底登陆和入侵诺曼底的故事在过去的七十多年中反复被讲述，在《COD 二战》的叙事中也占据了相当大的篇幅。玩家们在游戏中战斗，与敌军对抗，感受二战时激烈的战争场面，然而第一步兵师的故事远不止于此。

“《COD》系列”的忠实玩家们在深入游戏时，不仅是重新经历可能是自己祖辈所创下的故事，更能深入地感受现代军队的先驱们在历史中扮演了怎样的角色。

这支军队在整个盟军战役的过程中都在英勇战斗，并且第一个越过莱茵河深入德国核心。

《纪念碑谷》主设计师王友建将再发新作

王友建称游戏设计需要不断挑战创新



在独具特色的《纪念碑谷》深受玩家好评并囊括数项大奖之后，对于一众玩家来说，期待主设计师王友建即将推出的新作中出现“特别”的元素可以说是自然而然。

《纪念碑谷》大获成功，王友建也于2016年7月创立了自己的独立工作室Mountains。早在工作室创立之初，王友建便说：“能够体验不同的人生角色从而获取更多人生体验让我感到兴奋，也能够让我将其带到游戏创作中来，制作出更具创意的游戏。”当时他还曝出将在一年之后推出工作室的首部新游戏作品。

近日，王友建正式公布了Mountains工作室的首部作品《弗洛伦斯》。游戏以初恋为题材，从目前公布的海报来看，一定程度上继承了王友建一贯的小清新游戏画风。游戏定位为“感人、独特的叙事手游体验”，游戏重点在于主人公的初恋经历。目前并没有公布太多游戏的具体内容，然而可以确定的是游戏将会讲述主人公弗洛伦斯和一个叫作克里斯的人之间发生的一系列故事——“从相互吸引到互相攻击，从互相帮助到日渐远离。”

即使在这个视觉小说和同类独立游戏日渐增多的时代，这一作品依然非比寻常，也无法用传统意义上的电子游戏对其定义。对此，王友建有着自己独特的看法。

“我认为游戏制作就是要不断挑战创新，”他说。“为了制作出更好的游戏，开发者需要不断质疑原有的游戏定义和类别，并且不断尝试打破游戏制作的固有边界。”

他继续道：“对于游戏开发来说，有一种扩宽用户群体的方式是以新故事、新价值观打造出新的游戏体验。手机游戏拥有大量的潜在用户群体，尤其是那些强调个人体验的游戏。”

在王友建看来，游戏产业应该向电影、文学和其他艺术形式看齐，显然他希望自己的工作室能够带头做出改变。但是，如果大型开发商和发行商探索电子游戏的边界，这样的文化转变是否能够得到更好的支持？

“我特别喜欢当一个拥有很多资源的工作室将赌注压在某个创意上并帮助他们完成不可能的事情时候的那种感觉，”王友建说。“但是并不能期待大发行商们真的会这样做。在过去的数十年中他们尝试了各种方式来完成这样的设想，但事实证明这样的做法并不是很成功。通常情况下大家的价值选择会出现分歧。我比较欣赏像Annapurna Interactive（《弗洛伦斯》的发行商）这种尝试用不同的方式来支持游戏创作者的发行商。

王友建设计的最著名的作品《纪念碑谷》通过迷宫和视觉错位的方式讲述了一个关于原谅的超现实故事。相比之下，《弗洛伦斯》则显得更接近实际、更平淡一些。但是王友建希望证明探索平淡的日常，比如男女之间的爱情或是感情关系的作品在当下市场也会有生存空间。

“我相信在不同时期游戏需要满足不同人群的需求，”他说。“艺术就像一面镜子，我们通过观看话剧、写歌、看书等方式来了解生活的方方面面，其中就包括爱情和男女关系。我相信游戏也能够做到。”

他继续道：“游戏制造了一个有趣的空间，在那里游戏可以是艺术，可以是文字，可以是教育，也可以是运动。感觉游戏就像运动一样，需要专注于技巧和目标。在特定背景下只有部分游戏能够进入市场并且被称为‘真正的游戏’。如今我们看到了人们希望玩到或者希望游戏制作者做出游戏的种类日趋多样化。”

据王友建称，《弗洛伦斯》的灵感来源于游戏行业之外，参考了《和莎莫的五百天》以及各种各样的充满“生活片段”的小说和电影。“我真的很佩服那些能够用如此原始的技巧描绘出这些亲密的个人故事的创作者们，”他说。“但是我们在尝试将这些内容与互动设计结合起来，唤起玩家内心深处的感受。我们也受到了《请出示文件》等游戏以及Nina Freeman和Jenny Jiao Hsia创作的一些作品的启发，还参考了网络和app设计的一些模式。”

从目前的游戏简介来看，很难了解这款将于2018年登陆苹果设备的游戏会有什么不同之处。有许多的独立游戏很难用传统意义上的典型游戏对其进行定义，《弗洛伦斯》亦是如此。对于王友建来说，向玩家解释游戏玩法将会是一大挑战。

“我们希望玩家能够体验游戏主人公的感情经历，感受每一个或喜悦、或悲伤的瞬间。我们已经找到了许多触屏交互机制，它们无关技巧，更多的考虑到了玩家的感受和对于生活的隐喻。这些东西很难用一两句话解释清楚，但是希望能够带来良好的用户体验。”

正如之前所提到的，Mountains推出的首款作品一定会受到《纪念碑谷》的影响。然而历史证明像这种不同于传统游戏的作品可能收获好评，但是玩家覆盖面却不尽如人意。对此，王友建表示并不担心，因为他对于《弗洛伦斯》不报任何商业成功的希望。

“我并不愿意花太多时间想这些，”他说。“Annapurna Interactive是非常好的合作伙伴，我相信他们会帮助我们拓展用户。《纪念碑谷》让我了解到手机玩家只想看到好的游戏体验，对于新事物也保持着开放的态度。我们有一大批潜在用户。”

“我的梦想是《弗洛伦斯》能够做到足够好，其他游戏开发者能够从中学到东西或者看到未来游戏的发展前景，甚至可能用到自己的作品中，然后创造出各个方面都更好的游戏体验。我想这就是游戏设计的运行机制。《我的世界》和《风之旅人》就是这样的游戏。它们提供了许多新的游戏体验，并且影响了许多游戏开发者。”王友建最后说道。



■《弗洛伦斯》概念图

对于游戏开发来说，有一种扩宽用户群体的方式是以新故事、新价值观打造出新的游戏体验。

专注于独立游戏的新主机

雅达利的独立游戏时代复兴计划

我雅达利又回来了！

对于主机游戏行业的从业者，无论是开发主机和游戏的，还是做游戏媒体的，雅达利都不是一个陌生的字眼，这个名字既代表着电视游戏诞生以来的首次热潮，也带来第一次也是迄今为止惟一一次游戏市场近乎毁灭性的灾难，即我们非常熟悉的“雅达利崩溃”，相比荣誉，雅达利的教训更加影响深远，主机厂商对游戏内容的把控一直延续至今。

所以当看到雅达利推出新主机 Ataribox 的消息时，相信很多人都很震惊。尽管在造成美国游戏市场大萧条的雅达利 2600 主机之后，雅达利也推出过一些主机和掌机，但都非常边缘化。之后雅达利虽然也做起了游戏开发商，但距离一线游戏厂商依然是有不小的距离，总之，作为非常老牌的游戏厂商，曾经创造过一个时代的辉煌的雅达利总给人一种迟暮感。

不过雅达利再度推出主机，起码是成功吸引了眼球，不用说很多新玩家对“雅达利崩溃”完全没概念，很多老玩家对雅达利当年的事也只停留在文字记载上。更何况当年的事件并没有让游戏市场画上句号。因此对于大多数人来说，雅达利的新主机是很让人好奇的。

雅达利的创始人兼总经理、同时也是主张开发 Ataribox 的主要人物费尔盖·迈克·康纳莱德（Feargal Mac Conuladh）称：这部主机会专注于独立游戏，而非被热捧的 3A 大作。由此主机的性能定位在 2017 年个人电脑的中档配置水平，价格也处在 249 ~ 299 美元这么一个更让人接受的价位。费尔盖在接受采访时说，现在已经有越来越多的让人惊喜的独立游戏出现，像《传说之下》这样的独立游戏，画面不过是 N64 水准，但却因为极高的品质而获得市场认可，并且有了数百万的销量。

除了面向独立游戏，Ataribox 同时也可以玩到数百款雅达利 2600 的游戏作品。而且因为使用 Linux 系统，所以也支持该系统下的软件应用。另外，还拥有四个 USB 端口和 SD 扩展卡槽，大概是用来存储游戏和文件，以及接第三方手柄等周边。该主机计划在 2018 年二季度正式公布。

让费尔盖萌生重新推出主机的想法，除了近年来独立游戏的蓬勃发展，还有很多电脑游戏玩家将电脑接到大屏幕电视上，以及玩家们在游戏之外使用社交体来交流游戏的行为，还有 Steam 主机、安卓微主机等的启发，当然也有雅达利作为拓荒时代一路走来的老牌游戏厂商的名气。而对雅达利 2600 游戏的支持，则显然是看到了 Mini FC 热销所带来的复古热潮。

重现帝国时代的可能有多大？

从以上的介绍来看，不能不说雅达利是在资金并不足以研发专业游戏机的条件下，打算借助独立游戏的高速发展以及 2017 年复古热潮，来进行一次带些取巧意味的卷土重来。尽管费尔盖颇有自信，但前途似乎也并非坦途。

首先说面向群体，对于经历过雅达利 2600 时代的玩家们来说，这部主机既承载着他们的童年，但同样也有被大量没有任何质量把控的糟糕游戏洗礼的不快回忆。而且雅达利 2600 的热潮主要是在美国，而非全世界——不过这应该并不影响主机爱好者和考古爱好者们来买一台，只不过收藏和好奇的动力是远大于玩游戏本身这个卖点的。

而在主机系统上，Ataribox 没有使用游戏盒子们用到泛滥的安卓系统，而采用 Linux，虽然免了跟风的俗，但 Linux 是一个小众的系统，这也一定程度上会影响 Ataribox 的开放性——对于缺乏游戏大厂支持的非主流主机来说，使用大众的开放系统是获取大量资源的一种重要方式。这就使得独立游戏制作人如果接受雅达利的邀请为 Ataribox 做游戏，大多数都需要专门推出基于 Linux 的版本——对于大多数独立游戏的制作人和工作室来说，其选择都是 Windows 和安卓这样开放且基数巨大的平台，或者是三大主机厂商旗下的主机、掌机以及 iOS 这样封闭但有充分市场和未来的平台。而 Linux，在 Steam 上支持的游戏也只占总数的 1%。这无疑将影响到独立制作人的“跨平台”考量。

再来说独立游戏本身，这些年的确是大热，而且也出来不少如《茶杯头》这样的优秀作品。但限于资金和人手，独立游戏中精品的诞生依然是靠量来堆的——难以计数的独立游戏开发者中，总有一些会脑洞大开或者坚持精益求精的。这与游戏大厂基于庞大的资金和人才的流水线式专业大作开发模式还是有相当的差距的，因此在主机领域上，大厂商的大制作依然是玩家们的首选，即便在 Steam 上，3A 大作上架时的轰动效应也远大于精品独立游戏。而 Ataribox 从机能设定上就放弃对 3A 大作的支持，与其说是费尔盖的特立独行，还不如说是无奈。



▲很显然，Ataribox的外形也在致敬雅达利2600。

最后列出几个游戏史上试图依靠个人游戏 / 独立游戏在游戏市场占据一席之地、甚至改变市场格局的主机：

2001 年，韩国公司 Gamepark 推出了游戏史上首部开源游戏主机 GP32，希望通过大量个人开发者的游戏来壮大阵容、对抗早已形成规模的任天堂 GBA，但未能成功。

2004 年，众多电子公司推出了使用开放系统的 PDA 掌机，同样希望以开放平台来吸引独立开发者，能在即将被任天堂和索尼瓜分的掌机市场分一杯羹，但无一成功。

2012 年，独立游戏已经进入高速发展期，Ouya 扛起微主机的大旗，以打造独立游戏乐园的开放平台为卖点推出安卓系统微主机，甚至声称要“颠覆传统游戏市场”，最终甚至没能在游戏主机市场砸出水花。

2015 年，已经获得巨大成功的 Steam 公布了 Steam 游戏主机，科技媒体介绍该主机时一度用“颠覆主机市场”来吸引眼球。但上市后 7 个月仅 50 万台的销量，依然透露着其定位模糊的尴尬。

所以当 2017 年雅达利携最新主机 Ataribox 试图重回游戏市场时，起码笔者个人是不看好的，毕竟如今的游戏市场早已不是雅达利 2600 唱主角的混沌初开之时，而那之后一直到现在，已经有无数试图突破游戏主机市场早已形成的模式和格局的主机阵亡继而被很快遗忘。“钱不是万能的，但没有钱是万万不能的。”这句调侃用在当今的游戏主机市场是绝对的真理。所以不必指望 Ataribox 能在主机市场取得什么醒目的成绩，甚至不必希望能在主机市场站稳，能达到 Mini FC 的销量，就已经是奇迹了。



毕竟是带来第一次游戏热潮的厂商再度归来，虽然……但还是祝 Ataribox 成功吧。

PARIS
GAMES WEEK
2017
30 OCTOBER
3PM GMT/4PM CET
playstation.com/pgw

2017巴黎游戏周 SIE展前发布会报道

每年的10月底或11月初，巴黎凡尔赛宫展览中心都会举行为期5天的“巴黎游戏周”。相比起我们熟悉的E3、TGS和科隆游戏展，巴黎游戏周对我们来说可能还有些陌生——毕竟这个展会侧重于欧洲市场，虽然很多我们熟悉的厂商都会参展，但是重视程度却远远不如另外三个展会，值得关注的全新情报也不多，因而经常被其他地区的玩家所忽视。不过，今年SIE在巴黎游戏周前夕还是举行了一场发布会公开了一些大作的新情报以及一些全新公开的作品，为我们带来了不少惊喜。下面为大家简单介绍一下发布会公布的新情报。

文 宇宙人 美编 Juxi

SIE发布会公布游戏一览

发布会前预热阶段公布新作

- 《墨西哥英雄大冒险2》
- 《The Hong Kong Massacre》
- 《The Gardens Between》
- 《乐克乐克2》
- 《模拟人生4》
- 《Tennis World Tour》
- 《Megalith》
- 《Bow to Blood》
- 《Ultrawings》
- 《Sprint Vector》
- 《Star Child》
- 《生化危机7》“不是英雄”DLC
- 《最终幻想15》“伊格尼斯篇”DLC
- 《OURE》
- 《洞窟探险2》

发布会上公布的新作

名称	主要公布内容
《对马之鬼（Ghost of Tsushima）》	首段影像
《Concrete Genie》	首段影像
《Erica》	首段影像，支持PlayLink功能
《Blood & Truth》	首段影像，对应PS VR
《孤岛惊魂5》	双人合作故事模式预告片
《命运2》	首个资料片“奥西里斯的诅咒”
《怪物猎人 世界》	公开了新预告片，以及与《地平线 零之曙光》联动
《使命召唤 二战》	第一个DLC“The Resistance”
《Onrush》	全新的竞速游戏
《蜘蛛侠》	新预告片
《底特律 化身为人》	新预告片
《战神》	试玩演示
《地平线 零之曙光》	“冰封荒原”DLC
《旺达与巨像》	试玩演示
《最后生还者 第二幕》	新预告片、新角色

预热阶段看点

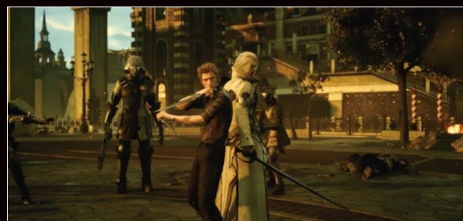
在发布会正式开始一个小时前SIE便通过网络直播间进行预热，虽说是预热但是也有不少干货，预热阶段主要公开了一些独立游戏，包括《墨西哥英雄大冒险2》和《洞窟探险2》等佳作的续作。另外还有《最终幻想15》和《生化危机7》DLC的新情报，给发布会开了一个不错的头。PS VR也公开了5部作品的情报，不过也是独立游戏为主，其中《Sprint Vector》是PC平台移植的，《Star Child》之前在E3上有公布过。《Megalith》、《Bow to Blood》和《Ultrawings》则是新作。


▲《洞窟探险2》只公布了一段影像并没有实际游戏画面。



▲《墨西哥英雄大冒险2》


■《乐克乐克2》重制版公开，发售日确定为12月14日。


►《FF15》的DLC“伊格尼斯篇”的影像公开，可谓全程高能。

Sucker Punch工作室新作《对马之鬼》

《对马之鬼（Ghost of Tsushima，暂译）》是由曾经打造出《无名英雄》和《狡狐大冒险》两大知名系列的 Sucker Punch 工作室所开发的和风动作游戏，游戏故事背景设定在 1274 年蒙古帝国攻打对马岛的时期。在强大的军队面前，对马岛上的武士们一下子就几乎被全灭了。而故事的主人公则是最后生存下来的武士，面对拥有绝对压倒性数量和力量的敌人，他决定舍弃自己引以为傲的战斗方式，化身成战场的亡灵展开复仇。

目前可以知道本作将会是一款开放世界游戏，玩家要神出鬼没地打败岛上的敌人，完成各种任务。本作公开的画面展现了欧美人眼中的古代日本风景，比如长满芭蕉的沼泽地带、金黄色的草原、华丽的五层塔等等，都是很标志性的景象。为本作进行动作捕捉的是小时候在日本长大的美国演员 Daisuke Tsuji，他曾经参与过很多剧团和舞台剧演出并从中积累了不少经验，相信会为本作的角色带来更真实的演出效果。





以绘画描绘出奇幻世界，创意新作《Concrete Genie》公开

《Concrete Genie》是本次发布会上公布的一款独特的作品。游戏中玩家将会扮演一位喜欢画画的小男孩 Ash，在偶然的机会下他得到了一支神奇的画笔，利用这支笔他可以在街道的墙壁上绘画出奇妙的世界，甚至各种奇特的画中生物。展会上的视频公开了本作如何绘画的部分，但是游戏的具体玩法未知，不过可以看出主角是一个经常被其他孩子群欺负的人。游戏的玩法可能偏向于解谜，绘画中的生物可以喷火烧掉门上的木，也可以输入电流控制墙上的开关打开闸门帮助主角前进，主角靠近墙上的时候也可以扶起他等等，但是坏孩子们也会用油漆墨水来损坏主角的画。相信本作会是一款充分展现创意的作品。



◀利用各种预设的素材，轻易地就能绘制出活灵活现的景物和生物。



▶神奇的涂鸦让小镇充满了奇幻的色彩。

《漫威蜘蛛侠》经典角色齐登场

今年 E3 作为索尼发布会的压轴大作华丽亮相之后，《漫威蜘蛛侠》在本次巴黎游戏周也再次公开了新的宣传影像。相比起 E3 的演示，这段宣传影像偏重于展现本作的故事片段和人物。主角彼得·帕克的外貌，还有玛丽·简和梅姨等主要角色都纷纷亮相。另外还可以看到经典反派 Kingpin，还有之前宣传片中出现的 Mister Negative（底片先生）。本作将会采用开放世界的形式，玩家将会扮演彼得·帕克，体验蜘蛛侠的英雄和校园生活。游戏将会在 2018 年上半年发售，但具体发售日未定。





《战神》新作战斗演示

PS4 的《战神》新作这次主要公开了一段战斗演示影像。从这段影像中我们可以窥探到的玩法和特色。奎爷这次的主要武器是一把斧头，厚重而且爽快的打击感丝毫不亚于以前的混沌之刃，除了作为近战武器用之外，奎爷还可以把斧头扔出去并用神力吸回来。奎爷的儿子也会在战斗中给予各种支援，比如可以偷袭敌人并跟老爸发动连携攻击。除此之外，还有一些场景道具可以进行触发，比如能将天花板上的吊灯打下来引起燃烧。





压轴惊喜，《最后生还者 2》新预告

今年 E3 索尼发布会结束的时候是不是觉得意犹未尽少了些什么东西？没错，缺席了《最后生还者 2》——可能是当时顽皮狗还在忙《神秘海域 4 失落的遗产》，以至于当时《最后生还者 2》真的拿不出什么新内容，之后的科隆游戏展上也没有动静，所以大家都自然而然地认为今年应该没有新情报了。不过也正因为这样，这次公布的新片段才给人带来了惊喜——哪怕只是一段剧情播片并没有任何实际演示。

这次预告片中出现的都是新角色，而我们熟悉的乔尔和艾莉并未出现，制作人表示希望在本作中讲述更多其他个性丰富的角色的故事。因此新角色的表现，以及他们与乔尔、艾莉两人将会有什么联系，这些方面都值得关注。另外，从这个预告片中也可以看到本作的画面表现比以往更加血腥，比如出现了被剖开了肚子肠子都露出来的尸体，还有把人按在地上用榔头敲断手等拷问画面等等。角色的动作、表情展现以及环境效果也比以往更为出色。



亲历《勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光》中文版 发售前夜祭

文 水无月
美编 雷普利

“《勇者斗恶龙》系列”将于11月11日推出第11款正传最新作品《勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光》的繁体中文版，而这也是“《勇者斗恶龙》系列”正传首次于PS4平台推出中文版。为了与“《勇者斗恶龙》系列”粉丝们一同庆祝，Sony Interactive Entertainment Hong Kong Limited（SIEH）特别邀请了以“勇者斗恶龙之父”堀井雄二先生为首的《勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光》制作团队，远道由日本来到香港出席“《勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光》发售前夜祭”，而本次笔者作为UCG的媒体人员也亲赴现场参加了这次活动，下面就让我和各位“《勇者斗恶龙》系列”粉丝们一起分享一下这次活动的所见所闻吧。

本次活动的会场在香港九龙荔枝角的D2 place。D2 Place原名为建业工业大厦，其坐落于荔枝角地铁站D2出口附近，于2013年由罗氏地产改造为一家商业中心，并打造成了西九龙文化新地标。商场内设有商店、特色饮食、家居店等，而本次“《勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光》发售前夜祭”会场则设置在二楼的一个类似酒吧的场所里，当笔者来到会场时发现这里已经加上了各种“《勇者斗恶龙》系列”的主题装饰 除了《勇者斗恶龙XI》的宣传海报之外，天花板上的史莱姆气球和主舞台附近的一座史莱姆马卡龙塔尤为引人注目，会场内还提供许多《勇者斗恶龙》主题餐点及饮品。另外，现场还布置了数台PS4及大屏幕电视，供来访的媒体人员和粉丝试玩中文版。





▲笔者刚到会场时人还不多，可以比较完整地拍下现场环境

笔者到达会场的时间是下午5点30，在正式活动开始之前（5点50到6点20），前夜祭的参加媒体对以堀井雄二先生为首的《勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光》制作团队进行了预先采访。本次到访香港的《勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光》制作团队除了“勇者斗恶龙之父”，也是《勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光》游戏设计＆剧本创作的堀井雄二先生之外，还有本作的开发总监内川毅先生和制作人冈本北斗先生，三位制作人接受了简短的30分钟采访之后回到后台稍事休息。而此时会场也正式向前来参加此次活动的粉丝玩家们开放，随着参加活动的粉丝们陆续进场，会场里一下子有点人山人海的感觉，许多粉丝都穿着“《勇者斗恶龙》系列”主题的服饰甚至带着相关道具，一看就是系列死忠。



▲看起来很好吃的可爱的史莱姆马卡龙塔



▶粉丝们排队品尝“《勇者斗恶龙》系列”主题饮料和食物

7点整，“《勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光》发售前夜祭”正式开始。在粉丝们的掌声和欢呼中，堀井雄二、内川毅、冈本北斗三位游戏制作人登台亮相。三位游戏主创都是第一次为“《勇者斗恶龙》系列”的中文版来到香港进行宣传，在向来到现场捧场的粉丝们问好的同时，也惊讶于今天来到现场的粉丝数量（官方邀请了111人，而实际申请人数要多得多）。三位主创表示虽然本作的英文版本也在开发中，但是中文版是除了日语版之外的第一个外语版本，因此中文地区的玩家也是了第一批除了日本之外，能够体验到自己母语版本的玩家。这也要感谢这要感谢SIE对游戏中文本地化的大力支持。

内川先生也在舞台上询问现场有多少玩家已经玩过日文版《勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光》与初代《勇者斗恶龙》，而后者在现场也有不少玩家踊跃举手，这点让台上的三位主创非常惊讶，看来是并没有预料到“《勇者斗恶龙》系列”在中文地区的人气如此之高。来场的“《勇者斗恶龙》系列”粉丝数量及表现出的热情也让三位主创非常高兴，堀井雄二先生甚至还打趣道“我很后悔啊，应该早点把‘《勇者斗恶龙》系列’的中文版带给大家的。”



■三位制作人登台亮相

三位游戏主创还为到场的粉丝们分享了一些游戏开发感受，并带来了中文版的《勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光》开场动画影像。除此之外，堀井雄二先生更于舞台上宣布了一则好消息：不仅仅是《勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光》，之前已经在日服PS商店推出，并引发热潮的“罗德三部曲”——初代《勇者斗恶龙》、《勇者斗恶龙Ⅱ》及《勇者斗恶龙Ⅲ》PS4版也将确定分别于11月24日、12月1日及12月8日推出繁体中文版，价格分别是43港币、61港币及99港币发售。而《勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光》繁体中文版也有着和日版一样的通关福利，通关后在片尾动画将出现一段复活咒文，玩家只要输入这段神奇的复活咒文，就可免费获得初代《勇者斗恶龙》。这个消息让现场粉丝们兴奋不已，纷纷报以热烈掌声及欢呼声。



■DQ Ⅰ～Ⅲ繁体中文版的公开是今晚最让粉丝们兴奋的消息

本次发售前夜祭还安排了抽奖环节，制作团队利用精心制作的特效抽奖影像选出多位幸运粉丝，抽奖福利包括率先试玩将于11月11日正式发售的《勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光》的繁体中文版及各种《勇者斗恶龙》主题礼物：包括史莱姆特别版围裙、史莱姆大枕头、小多拉奇布偶等，而大奖则是一部由堀井雄二先生亲笔签名的PS4 Pro，收藏价值满满。而每位到场粉丝还能在活动结束后获得游戏制作人亲自送上的签名纪念卡一张、“《勇者斗恶龙XI》特别版活页夹”及“史莱姆特别版购物袋”一个，可谓福利十足。



■堀井先生将亲笔签名的大奖PS4 pro递给幸运粉丝

PS4《勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光》繁体中文版于2017年11月11日正式发售，价格468港币，游戏实体版首批特典是一个“冒险新手套装”，其中包括增加战斗后经验值的“幸福背心”、增加战斗后获得金钱的“暴发户背心”、还有一套回复道具组合：药草×3、解毒草×3、魔法小瓶×3，而12月10日前玩家在PS商店购买数字版游戏也能获得该特典，对本作有兴趣又苦于日文的玩家朋友们是时候下单购买啦！



■本次活动现场的show girl们

附：《勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光》制作人采访（节选）



中：DQ系列之父，本作游戏设计＆剧本创作 堀井雄二先生
右：本作开发总监 内川毅先生
左：本作制作人 冈本北斗先生

1 现在动作RPG也是一种流行的游戏类型，为什么《勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光》仍旧采用传统的指令式战斗呢？

堀井：我也知道动作RPG玩起来的感觉更加爽快，但是这种即时战斗的RPG游戏对玩家的操作要求比较高，一些反应比较慢的玩家或许难以感受到游戏的魅力，而指令式战斗就没有这个问题。虽然这么说，不过这并不代表指令战斗就更加简单，指令式战斗也有着自己的乐趣以及刺激的玩法。

2 请问在“《勇者斗恶龙》系列”中，堀井先生最喜欢哪一部作品呢？

堀井：系列中的每一部作品我都很喜欢，不过一定要选的话还是Ⅲ、Ⅴ和XI吧。
冈本：日本粉丝中按照XI→Ⅲ→Ⅴ的顺序喜欢的玩家也很多呢。

3 “《勇者斗恶龙》系列”诞生30年来一直都有着很高的人气，堀井先生觉得系列中最受欢迎的元素是什么？

堀井：应该说是这30年来带来的无数回忆吧，这种伴随着系列的发展，和兄弟、朋友、家人一起游玩，一起成长的回忆。

4 堀井先生制作“《勇者斗恶龙》系列”这30年来，心境有什么变化吗？

堀井：制作初代《勇者斗恶龙》的时，制作游戏的规模还很小，然后现在过了整整30年，游戏主机硬件有了很大提升，技术日新月异，也能给玩家提供更快更尽兴的体验，但是制作游戏时追求游戏内涵，让游戏更有趣这点始终没有改变，只是玩家们感受和享受乐趣的方式变得更多了。

5 这次安排主人公的身分是“恶魔之子”是有什么特别的原因吗？

堀井：大家都知道“《勇者斗恶龙》系列”初代到Ⅳ代主人公的身分都是勇者，而从5代开始对于主人公的身分设定就有所变化，相比最初的风格有所偏离，而此次《勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光》对于主人公的设定也是回归原点，和前几作一样重新成为了勇者，而“恶魔之子”这个身分也为游戏的剧情设置了特别的悬念和戏剧性。

6 《勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光》是先写故事还是先塑造角色呢？

内川：本作和《勇者斗恶龙Ⅳ》一样，主人公身边的同伴会逐步增加。所以我们是先设定了8个角色的大致概念，之后和堀井先生商量做出基本设定，之后交由鸟山明先生绘制人设，再进一步构思性格、细节设定与相关故事。

7 本作的中文版并没有和日版同步发售，是碰到什么困难了吗？

冈本：本作的文字量非常庞大，为了确保翻译质量，我们需要在整个游戏剧本已经充分且完整的情况下才能开始翻译，因此不能和日版同步这点也是非常遗憾。

8 本作的副标题是“寻觅逝去的时光”，这个副标题对于老玩家以及新玩家来说，是否有着不同的含义？

堀井：对于系列初代玩过来的老玩家来说，这个系列的发展历程差不多也就是他们从小学生变成了大人的过程，而这个副标题也就有着老玩家从本作中去追寻过往的回忆和经历的含义。
冈本：而对于新玩家来说，如果觉得本作很好玩、很有趣，那么他会不会产生“想看看过去的《勇者斗恶龙》是什么样子的”这种念头呢，之后或许就会产生体验一下过去作品的想法，对于新玩家来说这就是本作副标题的含义。
内川：其实也不止这些，对于每一位玩家来说，本作的副标题可能都会有不同的含义，大家可以在游戏过程中自己去挖掘。

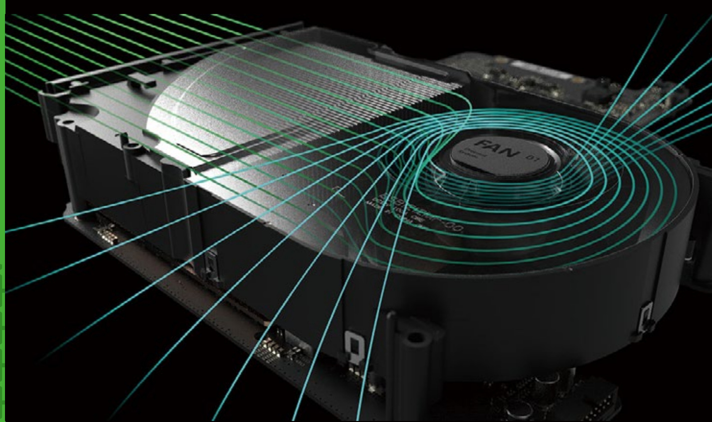
感受真实的力量
地表最强主机 Xbox One X 评测



11 月 7 日，微软最新一代的游戏主机、代号为天蝎座的 Xbox One X 如期在全球上市。这台号称是地表最强的游戏主机，在发售前其相关数据早已完全公布。单从性能来说，天蝎无愧于最强二字，但纵观游戏历史，性能强却不能完全发挥的主机并不罕见，纸面上的最强能否变为实际上的最强呢？Xbox One X 用自己的出色表现回应了玩家的期待。接下来就请各位玩家随我一起拆开这封由微软送来的情书，让我们高呼 :FELL TRUE POWER ！

文 纱迦　美编 Juxi

Xbox One X 亮点快速浏览



- 支持真 4K+60 帧游戏，以及 4K UHD 蓝光播放
- 6 万亿次 / 秒 GPU
- 12GB GDDR5 显存
- 支持 HDR 10 和全景声
- 所有对应 Xbox One 的游戏在 Xbox One X 上均会呈现更佳效果
- 已公布 167 款游戏能获得真 4K、HDR 等专门的性能强化，且无需重新购买游戏
- 尺寸缩至 300×240×60 mm，重量变为 3.81 kg
- 冷却效果极佳，噪音极小
- 支持 4K 质量的截图和录像

入门须知

什么是 Xbox One X？

算上 Xbox One X，目前市面上已经有 3 种版本的 Xbox One 主机在销售。如果你对微软的游戏主机不是很熟悉的话，很容易产生困扰，因此在全文开始之前，我们首先要为新手介绍一下今天的主角 Xbox One X。

首先需要说明的是 Xbox One，这是一台由微软推出的第八世代游戏主机，它是 X360 的后继机种，其同期的竞争对手是索尼的 PS4、任天堂的 Wii U 和 NS。Xbox One 于 2013 年 11 月 22 日在欧美地区率先上市，之后于 2014 年 9 月 29 日于中国大陆推出。

之后微软在 2016 年 8 月于全球推出了 Xbox One 的更新版本 :Xbox One S。和原版的 Xbox One 相比，Xbox One S 不仅改用内置电源，而且尺寸缩小了 40% 并支持竖放。性能方面也略有提升，支持 4K 视频输出和 HDR。Xbox One S 国行版在 2016 年底登场，和亚洲版发售时间相差无几。

Xbox One X 则是 Xbox One 的第 2 个更新版本，其开发代号为“天蝎座计划”。Xbox One X 是目前游戏史上机能最强的游戏主机，其发售时间是 2017 年 11 月 7 日，全球同步，包括中国大陆。如今玩家已可在微软商城、京东等知名电商处直接下单购买。

凭借强大的向下兼容能力，3 种版本的 Xbox One X 均支持 Xbox One、X360、Xbox 三个世代的游戏，不同之处主要在于机能的差异，要想体验真 4K 和 HDR 请务必选择 Xbox One X。



普通版 VS. 限量版

Xbox One X 采用内置电源 + 宽电压，因此无论购买哪个地区的版本都没有影响，不过主机还分为普通版和限量版两种。两种版本的官方定价没有区别，但限量版顾名思义，数量有限，因此在一些地区早已被抢购一空。究竟值不值得加价收购，还是先来看看两个版本的区别吧！

限量版相比普通版的最大不同，就是在包装盒、机身和手柄上增加了 PROJECT SCORPIO（天蝎座计划）的绿色字样。再就是限量版会多送一个支架，用于竖放主机。不难看出两个版本的差别其实很小，因此官方定价没有区别。只是现在要想买的话肯定得加钱喽！



一套完整的 Xbox One X 套装，里面包括 ：

- Xbox One X 主机一台
- Xbox One 手柄一支
- 高速 HDMI 线一根
- 电源线一根
- 5 号电池两节
- 竖立支架一个（限量版独有）

走近 Xbox One X

体积和重量

虽然在发售前有消息称 Xbox One X 将是 Xbox 家族里最小的一位，但实际上它还是要比 Xbox One S 略大。不过令人惊异的是，Xbox One X 小归小却很重，它甚至比最早的 Xbox One 还要重（不含外置电源），这使得任何初次见到它的人都会感到不可思议。从图片上可以很直观地看出 Xbox One X 的体积，这里我们再为大家列出竞争对手的相关数据供大家参考。



■四年的时间一瞬即逝。真可谓是长江后浪推前浪，前浪死在沙滩上。

项目	PS4	PS4 Slim	PS4 Pro	Xbox One	Xbox One S	Xbox One X
尺寸（mm）	305×275×53	288×265×39	327×295×55	333×274×79	295×230×64	300×240×60
重量（kg）	2.8	2.1	3.3	3.5	2.9	3.81

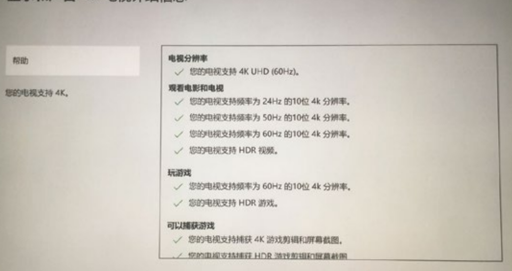
显示设备

Xbox One X 的最大魅力，自然是利用强大机能带来的真 4K HDR 享受。对于普通玩家来说，账面实力毫无意义，用眼睛验货才是硬道理。不过要想完全发挥出 Xbox One X 的实力，你还需要准备以下两样东西：

1. 一台支持 4K 和 HDR 的显示设备
2. 对应 Xbox One X 的游戏版本

对大部分玩家来说，显示设备应该是最难搞定的一点。事实上如今 4K HDR 电视已经逐渐普及，价格也随档次拉得比较开，但你还需要足够的空间来摆放它。为了更好地发挥 4K 的威力，这里推荐选购 65 英寸及以上的电视，低于 55 英寸则不予考虑。如果你对电视没有什么研究的话，我们推荐选择索尼、三星等知名品牌。因为它们的产品能保证一分价钱一分货，大家认准牌子后只要根据自己的预算选择对应价位的电视即可，基本不用担心买到名不副实的产品。不过注意，并不是所有 4K 电视都具有 HDR 功能，而 HDR 功能在现阶段对游戏画面的影响往往会比 4K 更加直观，请务必在购买前确定。另外部分玩家可能会选择 4K 显示器，而且目前已经有支持 HDR 的民用显示器了，不过其价格也相对较高。以 4K 的表现力而言，屏幕当然是越大越有魄力。若想知道自己的显示设备具有哪些功能，可以在“设置→显示和声音→视频输出→高级视频设置→ 4K 电视详细信息”里查看，合格的话里面的项目应该全部 OK。

这里向大家推荐一个游戏，它的名字叫《Insects: Xbox One X Enhanced 体验》，你可以在 Xbox One 的卖场里搜索到它。这是一个免费的游戏，实际上并没有什么游戏性，就是一个技术 DEMO。如果设备支持 4K、HDR、全景声，你可以在游戏中随时按键选择开关，这样就能实时显示不同情况下的效果，还支持左右分屏显示。如果你想对你的设备更新换代，可以带上这个游戏去现场测试。



解锁国行主机

众所周知，国行 Xbox One 和 Xbox One S 锁区，这极大限制了国行主机的销量。如今随着 Xbox One X 的推出，国行也终于解锁。

解锁国行主机的方法十分简单，此法对 Xbox One、Xbox One S、Xbox One X 均有效。首先将国行主机升级至最新版本，之后找到一个能在主机上用的 U 盘（要求支持 USB 3.0），先在电脑上格式化为 NTFS 格式（如果已经有一个能在主机上正常使用的 U 盘则可以跳过此步骤）,之后在 U 盘根目录新建一个没有扩展名的空文件，文件名为 $ConsoleRegion0，之后插入国行主机，即可在系统设置中任意更改区域了。改完之后等机器重启完，即可拔掉 U 盘正常使用。如果想恢复为国行主机，方法同上，只是要把空文件名改为 $ConsoleRegion1，重启完就变回去了。

这个方法可谓是毫无难度，如此一来尽管国行主机价格略高，但考虑到有保修优势，还是十分划算的。注意国行主机状态下可以读取海外光盘游戏，但海外主机状态下不能读取国行光盘游戏。

前面板

Xbox One X 的前面板和 Xbox One S 相比有细微的变化。最醒目的是右边的电源键，和 Xbox One S 一样改为了按压式。红外线遥控移到左下角，USB 3.0 接口移至右下角。出仓键和同步键外观几乎一致，如果不是同步键旁边有信号标记，单凭外观很难看出来。



① 蓝光光驱 ② 出仓键 ③ 红外线遥控 ④ 电源键 ⑤ 同步键 ⑥ USB 3.0 接口

后面板

相比 Xbox One S，Xbox One X 的后面板几乎没有变化，仅是部分接口的间距有所调整。从 Xbox One S 时代便已废除的 Kinect 接口依然没有回归，考虑到 Kinect 现已停产，可以理解这个无奈的选择。



① 电源接口 ② HDMI 2.0 输出口 ③ HDMI 2.0 输入口 ④ USB 3.0 接口 1 ⑤ USB 3.0 接口 2 ⑥ 红外接口 ⑦ 数字音频输出接口 ⑧ LAN 网线接口

游见识 PREVIEW & REVIEW 新闻专题

下载和传输 4K 游戏

目前对应 Xbox One X 的游戏中，绝大部分都需要下载 4K 补丁。Xbox One X 会自动下载 4K 补丁，而 Xbox One S 和 Xbox One 默认不会下载 4K 补丁，如果要想强制下载的话，可以去“设置→系统→备份和转移”里勾选“下载 4K 游戏内容”，Xbox One X 则没有这个选项。注意没有 Xbox One X 的话，下载 4K 补丁并不能提高游戏体验。

很多游戏在下载完 4K 补丁后，游戏容量会变得十分夸张。例如《最终幻想 15》会变为 71.6GB，《极限竞速 7》会变为 95GB。因此微软特意在上一次系统更新中，加入了备份和转移的功能。玩家有两种办法可以把老机器上的数据转移到新机器上。一种是使用外接储存设备，要求是支持 USB3.0 且容量大于 256GB 的硬盘。先格式化为 NTFS 格式，插入主机上的 USB3.0 接口即可通过“设置→系统→备份和转移”拷贝过去；另一种则是使用网络传输。首先需要将两台机器联到同一局域网中，然后在两台机器上通过“设置→系统→备份和转移→网络传输”，勾选“允许网络传输”，这样就可以彼此看到机器的名称。之后点进找到的机器里，就可以选择拷贝，注意这个操作是将对方机器里的内容拷贝过来。（有线无线均可）从实际情况来看这个传输速度并不算快。

有了拷贝功能，这样玩家就可以在买到 Xbox One X 前，先用老机器把 4K 游戏下好，等新机器到手之后直接拷贝，从而省去大量时间。

体验怪物级的机能

Xbox One X 效果强化游戏

再强劲的机能，也需要有丰富的游戏来对应。在如今欧美大作普遍跨平台的形势下，如果第三方不愿意配合微软进行优化，Xbox One X 也只能沦为摆设。幸好微软早已有所准备，目前已经公布了 167 款 Xbox One X 效果强化游戏。尽管其中有一些目前只是准备中，但在首发第一周就已经有 70 余款游戏可立即体验，而且这个名单还在不断增加中。关于这部分请参阅后文。

所谓的 Xbox One X 效果强化游戏（Xbox One X Enhanced）是指开发商已针对 Xbox One X 机能对该游戏推出了强化补丁，这可能是提高解析度、加强帧数、对应 HDR 等，其中最明显的就是对应 4K 和 HDR 输出。在微软官网可以查到 Xbox One X 效果强化游戏名单，地址是 https://www.xbox.com/zh-HK/games/xbox-one/xbox-one-x-enhanced-list

玩家也可以自行查询，Xbox One 卖场里已经专门开辟了一个 Xbox One X 效果强化游戏专区。而欲知自己已购买的游戏中是否有此类游戏，可以在“我的游戏和应用→准备安装”中，将条件改为“Xbox One X 效果强化游戏”，即可一目了然。这里再为大家传授一个高招，在“我的游戏和应用”里，将光标指向任意游戏，然后按住 LB+RB 不放，再按 VIEW 键，即可调出游戏的隐藏数据。观看从上往下数第 4 行，里面有一项是“X1XE：”，如果后面是“TRUE”，即代表为 Xbox One X 效果强化游戏；如果是“FALSE”，则代表不是（有例外）。

如果是正在下载中，或是已下载完成的游戏，用这个办法还能看到更多的信息。其中第 5 行如果显示“Assets Installed:Xbox-Scorpio”，则表示该游戏有对应 Xbox One X 的套件，这样的游戏一般都会对应真 4K 和 HDR。需要说明的是，Xbox One X 效果强化游戏并不止 Xbox One 游戏，还包括一些 X360 游戏，例如《光环 3》、《迪士尼乐园大冒险》等。

无补丁也能强化

虽然 167 这个数字听得挺舒服，但对于浩如烟海的三代 Xbox 游戏来说还是显得过少。不过经实际测试，即使是非效果强化游戏，在 Xbox One X 上运行时同样会获得不同程度的加强，具体表现包括减少画面撕裂、贴图质量上升、读盘速度明显变快、帧数更加稳定等，这些都要归功于机能的加强。而且不光是 Xbox One 游戏，X360 甚至初代 Xbox 游戏都会有更好的表现。更重要的是 Xbox One X 支持原生 2K 分辨率输出，因此即使在 1080p 下游戏画质也会提升，等于说就算没有 4K 电视，在如今普及的 1080p 显示器上游玩时一样能感受到画面进步。

QuantumBreak_1.0.0.44_x64__n8p1nce9y4t28

ContentId: a73c0786-dd08-4520-94e9-b450819c5b98
ProductId: 23630687-fad2-4cc8-8cfc-6f213b808b4f
DeviceId: a89ece52-7e8e-444f-bbd0-c68b76c2eca4, ContentType: Game, One Store Product Id: BPNDKQN84N6L
ConsoleType: XboxOne, IsPreIndexed: False, X1XE: True, TitleId: 13E2C350
Assets Installed: Xbox-Scorpio; Languages Present: zh-Hans-SG
LastActiveDate: N/A; InstallDate: 9/11/2017 下午 8:20:15 +08:00; UpdateDate: N/A
ErrorCode: 00000000
关闭

录像和截图

Xbox One X 录像和截图的方法没有变化，但它支持 4K HDR 的录像和截图，不过 4K HDR 视频最多只能录制 30 秒。和 PS4 Pro 不同的是，Xbox One X 的录像和截图质量与输出方式有关，举个例子如果你想截 4K 图时，那么就必须在 4K 环境下进行游戏。而且不光是分辨率，就连 HDR 设置也会对录像和截图的质量造成影响。

当用外部储存设备保存 4K HDR 截图时，Xbox One X 会自动生成两张不同格式的图片。而直接保存到机器上时则不存在这个问题。注意录制的 4K HDR 视频在上传时会自动压缩质量，不过图片不会。



▲ HDR 开至最大时的截图。



▲ HDR 开至最小时的截图。

目前已推出的强化游戏列表

如上所述，玩家可以在官网查询目前已公布的全部 Xbox One X 效果强化游戏。这些游戏可以分为三类，第一类是“Available Now”，也就是已推出强化补丁，这样的游戏目前有 77 款，还在不断更新中；第二类是“Coming Soon”，代表强化补丁将于近日放出；第三类是“In Development”，此类游戏有两种情况，一种是游戏已发售但强化补丁还在制作中，另一种是游戏本身都未推出（例如《圣歌》、《真·三国无双 8》）等。下面我们就为大家列出目前已推出强化补丁的 77 款游戏列表。

译名	原名	4K	HDR
混沌特工	Agents of Mayhem		
方舟 生存进化	ARK: Survival Evolved		支持
灰烬杯板球赛	Ashes Cricket	支持	支持
刺客信条	Assassin's Creed		
刺客信条 起源	Assassin's Creed Origins	支持	支持
卡图斯 进击的机器人	Assault Android Cactus	支持	
异星探险家	Astroneer	支持	
COD 无限战争	Call of Duty: Infinite Warfare	支持	
COD 二战	Call of Duty: WWII	支持	支持
流放者柯南	Conan Exiles		
创世战车	Crossout	支持	
危险地带	Danger Zone	支持	
丧尸围城4	Dead Rising 4		支持
暗黑破坏神Ⅲ 夺魂之镰	Diablo III: Reaper of Souls - Ultimate Evil Edition	支持	
冤罪杀机2	Dishonored 2	支持	
冤罪杀机 界外魔之死	Dishonored: Death of the Outsider	支持	
迪士尼乐园大冒险	Disneyland Adventures	支持	支持
FIFA 18	EA Sports FIFA 18	支持	支持
麦登NFL 18	EA Sports Madden NFL 18	支持	支持
NBA LIVE 18	EA Sports NBA Live 18	支持	
精英 危机四伏	Elite: Dangerous	支持	
F1 2017	F1 2017	支持	支持
辐射3	Fallout 3		
模拟农场17	Farming Simulator 17	支持	
最终幻想15	Final Fantasy XV	支持	支持
极限竞速7	Forza Motorsport 7	支持	支持
战争机器3	Gears of War 3		
战争机器4	Gears of War 4	支持	支持
GRIDD 加强版	GRIDD: Retroenhanced	支持	支持
光环3	Halo 3		
光环5 守护者	Halo 5: Guardians	支持	
光环战争2	Halo Wars 2	支持	支持
杀手47	Hitman	支持	支持
	Homefront: The Revolution		
不义联盟2	Injustice 2		支持
杀手本能	Killer Instinct	支持	
黑色洛城	L.A. Noire	支持	支持
黑手党Ⅲ	Mafia III	支持	支持
	Mantis Burn Racing	支持	支持
漫威英雄对Capcom 无限	Marvel vs. Capcom: Infinite		
中土世界 战争之影	Middle-earth: Shadow of War	支持	支持
镜之边缘	Mirror's Edge		
	Morphite	支持	
NBA 2K18	NBA 2K18	支持	支持
极品飞车 复仇	Need for Speed Payback		
逃生2	Outlast 2	支持	
枪火游侠	Paladins		
流亡黯道	Path of Exile	支持	
传送门骑士	Portal Knights	支持	
赛车计划2	Project CARS 2		支持
量子破碎	Quantum Break		
异星奇兵	Raiders of the Broken Planet		支持
真实农场	Real Farm		
古墓丽影 崛起	Rise of the Tomb Raider	支持	支持
Kinect皮克斯大冒险	Rush: A Disney Pixar Adventure	支持	支持
职业滑板3	SKATE 3		
史莱姆牧场	Slime Rancher	支持	支持
神之浩劫	SMITE		
索尼克 力量	Sonic Forces		
星球大战 战场前线Ⅱ	Star Wars Battlefront II		支持
超级幸运狐	Super Lucky's Tale	支持	
	Super Night Riders	支持	
塔科马	Tacoma	支持	
上古卷轴IV 湮灭	The Elder Scrolls IV: Oblivion		
上古卷轴在线 晨风	The Elder Scrolls Online: Morrowind	支持	支持
邪恶深处2	The Evil Within 2		
机甲狂潮	The Surge		支持
暴走甲虫	Thumper	支持	
泰坦天降2	Titanfall 2		
幽灵行动 荒野	Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands		支持
	Transcripted		
战锤 末世鼠疫	Warhammer: End Times - Vermintide	支持	
德军总部Ⅱ 新巨人	Wolfenstein II: The New Colossus		
坦克世界	World of Tanks	支持	支持
WRC 7	WRC 7 FIA World Rally Championship	支持	
WWE 2K18	WWE 2K18		
动物园大亨 终极动物版	Zoo Tycoon: Ultimate Animal Collection	支持	支持

无补丁也能强化

战争机器 4　　游戏大小：103.3GB

可以说是表现最好的游戏之一，在 4K HDR 环境下游戏画面可以说是达到主机游戏顶级水平，自然环境的贴图材质栩栩如生。游戏的 HDR 亮度可手动调节，并支持左右分屏显示，直观对比有无 HDR 的效果。给人印象最深的是月夜场景以及最后开机甲的战斗，可以说是已经达到 E3 2017 上压轴的《圣歌》级别画面。战役时仅有部分场景有轻微掉帧。

刺客信条 起源　　游戏大小：42.8GB

游戏发售后育碧推送了一个 1.8GB 左右的补丁即解锁了 4K 功能，着实让人浮想联翩。不过在和 PS4 Pro 版的对比中，Xbox One X 版可以说是全面占优。无论分辨率（PS4 版目前不支持 4K）、帧数还是 HDR 效果都明显胜出。站在高处眺望远方时，远处场景的贴图和阴影质量都相差甚远。不过 Xbox One X 版也并不能实现 60 帧。

光环 5 守护者　　游戏大小：97.3GB

虽然不对应 HDR，但《光环 5》在 Xbox One X 上的效果十分出色。4K 分辨率下能让玩家注意很多细节，这时你才会惊叹原来这个游戏是这么的色彩斑斓。各种枪械射击的轨迹，加上敌人被命中和打爆时的特效，都让人有一种重新认识游戏的感觉。流畅的 60 帧体验配合 4K 分辨率，让这个诞生两年的游戏又焕发了青春。

古墓丽影 崛起　　游戏大小：30.5GB

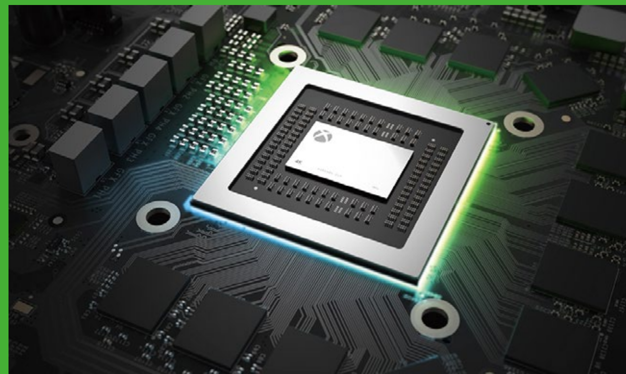
从游戏大小不难看出，游戏的强化效果势必不会很强。游戏和 PS4 Pro 版一样，可以选择 3 种视觉效果，分别是原生 4K、丰富视觉以及高帧数。虽然账面上 Xbox One X 版要更强一些，但用肉眼较难看出和 PS4 Pro 版的差距。HDR 效果只能简单地选择开和关，对于以雪地为主的本作来说效果也不太明显。

极限竞速 7　　游戏大小：95GB

Turn 10 实实在在地在 Xbox One X 上实现了 4K+60 帧的最强画面表现力，毫无疑问这就是当今赛车游戏的标竿级画面。和此前的 Windows 10 版相比，游戏没有那么多的小问题，各方面表现都不错。HDR 可以手动调节亮度，但必须是在比赛之前，而不能像《极限竞速 地平线 3》那样实时调整，算是一个小缺点。4K HDR 环境下的录像和截图令人惊艳。

光环 3　　游戏大小：10.4GB

虽然是一款十年前的 X360 游戏，但《光环 3》在 Xbox One X 上的表现依然令人赞叹。游戏完全达到了可以当作高清版出售的素质，画面通过插值拉伸的方法达到了 4K 分辨率，完全不用担心会出现贴图模糊或大片马赛克的情况。读盘速度也有明显提高。



文 八重樱 美编 雷普利



■WEPLAY游戏文化展上，游戏时光×UCG的展位。

WePlay游戏文化展是由独立游戏联盟（CiGA）主办的大型游戏展会活动，其前身是中国最大的独立游戏活动，每年汇集超过200款的精品游戏内容，和数千开发者参与。2017年全面升级为围绕着游戏文化体验的游戏嘉年华，内容覆盖PC、主机、移动、VR、街机、桌游、游戏周边、游戏书籍、游戏文化类互动等，并继续提供针对开发者的会议交流和年度独立游戏颁奖典礼。

不同于海外的E3、TGS等游戏展会的大手笔，也不像ChinaJoy那般喧哗，致力于独立游戏推广的WePlay游戏文化展更像是个玩家与游戏开发者近距离接触交流的沙龙。这里没有什么美女SHOWGIRL和夸张的音效来博人眼球，只有百余款用心制作的游戏静候着粉丝们前来一试。与那些高成本的3A大作相比，这些游戏或许不够成熟、存在着诸多的问题，但无可否认的是它们都足够纯粹、足够回归游戏的初心。

如果你还想重温当年第一次拿起手柄时的激动，想要体验最纯正的游戏，那么WePlay游戏文化展一定适合你！

WEPLAY 游戏文化展采访集

2D游戏不死！专访《血罪》制作人 五十岚孝司



本届WePlay游戏文化展，邀请到了两位重量级游戏制作人，他们分别是曾制作过多款《恶魔城》的五十岚孝司（通称IGA），以及凭借《尼尔 自动人形》而炙手可热的横尾太郎，我们UCG自然也有幸获得了采访他们的机会。



自从2014年3月15日从效力超过20年的Konami辞职之后，IGA就开始了自己的创业之路，但显然这并非一帆风顺。刚开始创业不久就传出他寻求投资受挫，随后得知他与原人人游戏日本部总经理冯刚一起创立了艺趣互动，专注于手机游戏的开发。为此，IGA还在2015年年初搬到了北京来居住。但开发手游的日子并没有坚持太久，IGA最终还是走回了单机游戏这条他更为熟悉的路上。2015年5月，IGA在众筹平台Kickstarter上公布了其家用主机游戏的开发计划《血罪 夜之仪式》，并在一天内就获得了140万美元的筹款。

虽然《血罪 夜之仪式》原本预计在2017年年内发售，但由于需要完成额外募资目标内容等原因，又延期到了2018年上半年。此番IGA受邀来参加WePlay2017游戏文化展，也是希望借此机会在中国为自家游戏做一番宣传。

当然，我想IGA应该已经感受到了中国《恶魔城》死忠玩家们的热情，《血罪 夜之仪式》的试玩展位一直都是人满为患的状态。而且根据我的观察，慕名前来的玩家既有80后的老油条，也有00后的新生代，可见经典游戏的热度是不会随着时间而衰退的，喜爱横版动作闯关游戏的玩家们始终期盼着能有一款匹敌《恶魔城 月下夜想曲》的新作诞生！

“都是我的游戏，所以没有压力。”

其实提到IGA，大家自然而然都会想到《恶魔城 月下夜想曲》，并且会不自觉地将《月下》和《血罪》放在一起进行比较。这或许也是无可奈何之事，谁叫《月下》太过经典了呢？有的制作人会觉得将尚在制作中的新作与以前的成功作品放在一起对比会给予自己很大压力，但IGA对此却表现得相当释然。

IGA：我对于玩家们将《血罪 夜之仪式》和“《恶魔城》系列”放在一起对比并没有太大压力，因为从我的角度来看两者之间没有什么关系，只不过制作人是同一个人罢了。相比之下，我的压力更多的是集中在《血罪》游戏本身上。因为想要制作出一款不辱玩家期待的作品，是一定要带着压力去开发的。



“开发进度比想象中的要好。”

接下来我们询问了《血罪 夜之仪式》的开发进度情况，并针对目前公开的试玩版的一些游戏体验(比如女主角移动速度较慢等等)提出了自己的想法。IGA也给予了耐心的解答。

IGA：如果单纯从游戏本身来看的话，开发完成度已经在80%以上了。但是还涉及到其他多个方方面面的内容需要整合处理，整体完成度大约在60%左右吧。对于延期一事我表示很抱歉，但也相应的增加了一些新的内容进去，比如第三名可控角色等等，希望可以弥补玩家们。大家会觉得开发时间过长是因为众筹游戏唯有确立了项目可做之后才会开始制作，不像其他商业游戏，在对外公布时很有可能这个游戏就已经秘密开发好几年了。目前提供给大家的试玩版，基本就是已经定型下来的游戏状态，虽然可能有的玩家会觉得角色移动不够快，但有时太快未必是件好事，而且我们还有一些未公开的设定技能，肯定会让各位满意。

“中文版正在积极考虑中！”

《血罪 夜之仪式》在Kickstarter上展开众筹时，不少来自中国地区的玩家们也贡献了自己的一份力量。而这几年随着中国玩家购买力的提升，越来越多的游戏厂商开始重视起了这片市场，游戏中文化已是大势所趋。虽然目前《血罪 夜之仪式》并没有正式公布会有中文版，不过IGA先生在面对这个问题时给出了相当积极的答复。

IGA：我以前在某个大公司工作时，公司曾经针对中国市场做过调研，得出的结论是就算在中国地区推出主机游戏，销量也不会有多少，所以之前的游戏都没有推出过中文版。但近几年来中国市场成长得非常快，甚至有赶超美国市场的趋势。这种情势下放弃中国市场显然是非常不明智的。虽然我现在无法给予各位肯定的答复，但我们一定会积极考虑中文版本的事情，争取在Steam平台上做出语言对应。至于家用机平台，我们也打算尽力一搏，但考虑到中国的审核制度，可能会对游戏内容作出一定程度的修改。







■展会现场，《血罪 夜之仪式》的试玩展位。

虽然现在2D横版闯关这种游戏形式已非主流，但看到仍有像IGA这样坚定不移的游戏制作者和众多忠诚的拥护者，就会不由得想起“2D游戏不死”这句话。或许这条路的未来充满着变数和坎坷，但无论何时都不要忘记自己的初心，游戏如此，人生亦是如此。

SE CAFE
今冬落户上海！




■SE中国总经理林寅雄先生与“游戏时光”的雷电现场互动。

本届 WePlay2017 游戏展上，著名日厂史克威尔·爱尼克斯也为玩家们带来了一个振奋人心的好消息！第三家 SE 官方咖啡厅，同时也是首家日本海外 SE CAFE 即将于 12 月中旬在上海淮海中路 918 号百盛购物中心 1 楼正式开业！

熟悉 SE 这家游戏公司的玩家们想必都知道，SE 在日本本土有两家官方咖啡餐厅，店内提供自创餐饮，并出售 SE 官方的限定周边。SE CAFE 的一大特色就是“主题更换”，每隔一段时间，餐厅就会针对某一款游戏推出配套的餐饮及限定周边商品等等，深受 SE 粉丝们的喜爱。

在“SQUARE ENIX 中国”的不懈努力下，SE CAFE 也终于落户上海。同日本本店相同，上海的 SE CAFE 也将以 3 个月为周期举行“主题更换”，首先登场的将是《最终幻想 14》相关主题活动，而《最终幻想 15》、《魔力宝贝》、《尼尔》、《百万亚瑟王》等主题也已列入计划当中。此外，周边商品也会尽可能与日本本店同步。

各位 SE 游戏的死忠们！考验你们信仰的时刻到了！！

直面《尼尔》监督
——横尾太郎

结束了 IGA 先生的采访后，紧接着马不停蹄就是“《尼尔》系列”制作人横尾太郎的采访环节。首先回答读者们最关心的一个问题，是的没错，我看到了横尾先生头套下的真面目。大家可以放心，头套下绝对不是神谷英树，笑。从我个人的角度来看，虽然横尾先生不算是帅哥级别的制作人，但相貌还是蛮周正的，远没有他自己形容得那么不堪。当然，我想横尾太郎先生之所以不愿将真面目示人，可能更多的是希望玩家们可以将注意力完全集中到他的作品上吧。所以我们也围绕着他的作品展开了一番热烈的“发难”。

“对不起，都是我的错。”

既然见到了横尾太郎先生，小编们当然要就《尼尔 自动人形》中“删档救人”这一设定提出质问。虽然这个设定一开始会觉得很感人，但转念一想，所谓他人被拯救不过是游戏脚本，而自己的存档是白白被删除了，并没有去拯救他人，这么一想不免觉得有些幻灭。那么横尾先生又是如何看待自己的这个“反人类”设计的呢？

横尾 对不起，都是我的错（众人爆笑）。大家在玩一款游戏时，可能当时会觉得“哇，很好玩”，但过了十年之后，又有多少人还会记得它呢？游戏的存档就一直默默地存在游戏机硬盘的某个角落中，变成毫无意义的东西，即便其中包含着当时玩家投入的时间、情感、培养的角色等等。所以与其这样，不如让玩家亲手来结束它。比起被遗忘，或者被“杀死”才不算是辜负吧。

近几年，“MetaGame”这种新兴的游戏形式开始被越来越多的游戏制作者们使用。“打破第四面墙”让游戏中的角色与玩家可以直接交流互动，从而令游戏从二维平面扩展至三维次元，已经成为了吸引玩家们关注的一种新奇体验形式。在《尼尔 自动人形》中，横尾太郎也使用到了这种形式。在采访中，他又一次提到了可口可乐公司早些年的“可口可乐和平售货机”实验，这个被横尾先生反复提到的实验究竟有怎样的特殊魅力呢？

横尾 ：以前可口可乐公司曾经在印度和巴基斯坦投放过一种自动贩售机。该自动贩售机连接着互联网并通有视频装置，两个国家的百姓只要同时做出相同的动作，就可以免费获得一瓶可口可乐。虽然说这并不是一个游戏，却让我看到了通过网络沟通的技术而诞生的无穷的可能。现在很多游戏都太过公式化，某个游戏类型一但走红就会诞生出一大批跟随者，比如开放世界。但我希望自己的游戏可以带给玩家们新鲜的体验，就像小时候第一次握住手柄时的那种感觉。因此，我会不断地在电子游戏领域内挖掘出新的可能性。


■可口可乐和平售货机。

“最喜欢的游戏制作人是上田文人，但却不想和他一起做游戏？”

毋庸置疑的是，2B 是 2017 年年度最成功的游戏角色。从最初被她性感的造型和爽快帅气的战斗身姿吸引，从而对《尼尔 自动人形》这款游戏燃起兴趣，再到一步步走进横尾太郎所构建起来的绝望世界，并最终欲罢不能，这个过程中，2B 可以说功不可没。但是当我们询问横尾太郎先生，在他玩过的游戏之中，有哪个女性角色让他在直觉上觉得“这是个好女人”时，却得到了意想不到的答案。

横尾：可能年轻的玩家们不太了解吧，我最喜欢的游戏中的女性角色应该是 PS2 上的一款名叫《ICO》的游戏中的女主角 Yorda。这是上田文人制作的一款风格独特的游戏，虽然碍于当时的机能限制，身穿一身白衣的 Yorda 看起来就像是幽灵一样，但却有一种绝妙的平衡感，既温柔又可爱。我很喜欢上田文人的游戏，比如像《ICO》那种充满着稍纵即逝的感觉，Yorda 也是如此，正因为一不小心就会失去她所以更会燃起保护的欲望。而我自己作品中的女性大多数都很粗暴，可能也是因为现实中我周围的女性都很强悍吧……但是我不想和上田文人先生一起做游戏，因为我觉得自己会玷污了他的作品。





《ICO》的女主角 YORDA和《尼尔 人造人》中男主角的妹妹悠娜，两者都是一身白衣、充满空气感的少女。

听完这番回答，小编不禁质疑《尼尔 人造人》中的悠娜也很温柔可爱，但横尾先生却给予了否定“那个孩子是不行的，她的内心已经扭曲了”。接着小编又将这个话题扩展到了 ACG 领域内，横尾先生也给出了相当犀利的回答。

横尾：很早以前的话，我喜欢过绫波丽（《新世纪福音战士》中的女主角之一），但现在再说这个好像有点过时了。最近的话，因为我工作比较繁忙所以并没有太多时间去看动画打游戏，所以暂时想不到有哪个角色会令我觉得是“好女人”。不过话说回来，这几年动漫作品中的角色都过于脸谱化了，比如短发的女孩子一定是活泼开朗有点男孩子气的类型，金发双马尾的女孩子则一定是傲娇型，这样不太好，希望以后可以看到一些更有创意的角色出现。什么？你问我喜欢长发还是短发的女性？只要是女孩子，我都喜欢！

“人类终将走向灭亡。”

如果玩家们对横尾太郎过往的作品有所了解的话，就会发现他的游戏剧情中往往充斥着大量不可理喻的恶意。比如《龙背上的骑兵》的一个结局就是从天而降大量的婴儿，这些婴儿会吃人，并导致人类灭绝。《龙背上的骑兵 3》中女主角的设定以及最后一场战斗同样是恶意满满叫人无力吐槽。但在这看似无穷无尽的绝望之中，玩家却又总能找寻到一点点微弱的希望，就仿佛是波涛汹涌的大海中那一叶救命的扁舟。

横尾：我认为如果人类还继续保持现在这个状态的话，是没有希望可言的。持续不断的战争，人与人之间的杀戮不曾停止，终有一日会走向彻底的灭亡。但在我心中多少还是希望未来能有所改变，所以我将这个念头制作到了游戏里。虽然人与人之间永远无法做到相互理解与宽容，但我仍然希望通过做游戏这种形式，给玩家的人生带去一点有意义的东西。

其实游戏中很多玩家会觉得不可理喻的设定，并没有太多的深意在其中。比如《龙背上的骑兵》的婴儿，我只是想做出“真正不可理喻的东西”而已。

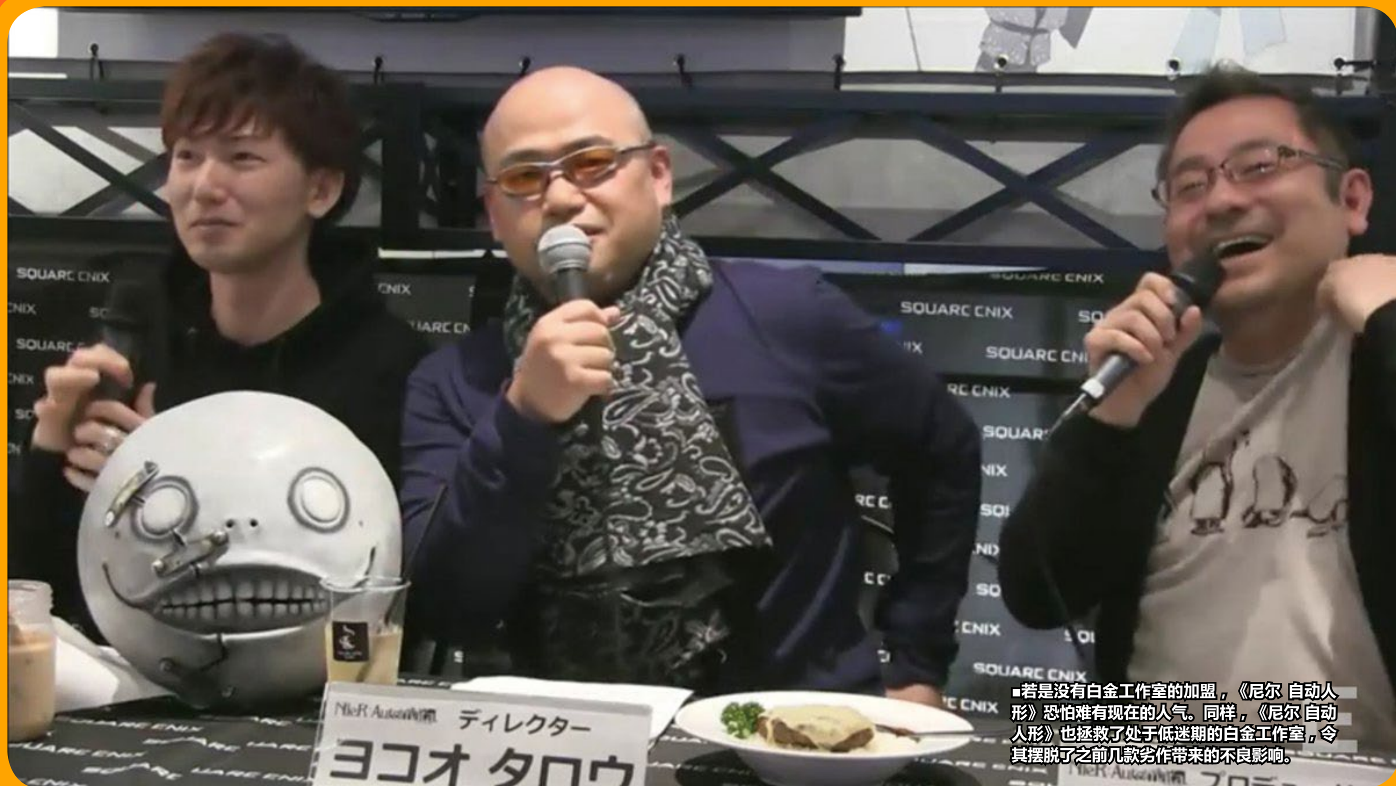


“花钱，才是对一款游戏最好的支持。”

《尼尔 自动人形》会从公布伊始起就成功吸引了玩家们的关注，并仅仅通过一个试玩版就赚足了口碑，除了 2B 小姐姐性感的形象之外，白金工作室的倾力协助也是功不可没。众所周知，白金工作室是地表最强 ACT 游戏开发团队，旗下拥有神谷英树、稻叶敦等诸多人才，也诞生了不少出色的动作游戏。此番和横尾一起联手开发《尼尔 自动人形》，白金将自己的特色毫无保留地展现到了这个未来世界中，这让玩家们从战斗手感到剧情深度两个层面都得到了前所未有的满足。但纵观整个游戏业界，众多经典动作游戏，比如《鬼泣》、《忍龙》、《猎天使魔女》等等，都已经很长时间没有推出过续作了。横尾太郎先生在谈及这一现象时明显透露出了些许无奈。

横尾：ACT 这一类型近几年来确实卖得不够好。从全球范围来看，比起纯粹的 ACT 游戏，反倒是开放世界类型、FPS 类型、甚至幻想 RPG 才是主流，或许玩家们已经不再那么需要单纯爽快的 ACT 了。但就是在这样的环境中，白金工作室仍然专注于制作这一类型的游戏，可谓是难能可贵，希望大家能好好地珍惜他们。

很多人曾经问过我，《尼尔 自动人形》取得大成功之后，有没有将初代《尼尔》以及“《龙背上的骑兵》系列”重制化的打算，这个问题其实你们应该去问史克威尔·艾尼克斯。只要他们肯出钱的话，我什么都能做。但之前我和 SE 那边的制作人也讨论过，比起重制版，玩家们可能更期待一些新的东西吧……而且我这个人，经常会诞生出一些奇怪的想法，所以就算去做重制版，也可能会做出并非大家所期待的重制版，不要太期待。



■若是没有白金工作室的加盟，《尼尔 自动人形》恐怕难有现在的人气。同样，《尼尔 自动人形》也拯救了处于低迷期的白金工作室，令其摆脱了之前几款劣作带来的不良影响。

“只要给钱，什么都可以做。”

与大多数低调内敛的游戏制作人不同，横尾太郎平日里通过社交媒体展现给玩家们的印象正如他的游戏一般，完全是语不惊人死不休的模样。比如他曾经去日本最大的同人展会 COMIKET 购买自己作品的 18 禁同人志，也曾公开表示想要拍一次“成人小电影”。不过当我们向他求证这个话题时，他却显得有点不好意思……

横尾：本来我以为会在 C92 上购买到相当“刺激”的《尼尔》同人本，但没想到内容却还蛮正经的，并不像我想象中那么……在《尼尔 自动人形》火了之后，确实有不少公司来找我谈合作，我这个人是不怎么挑食的，只要给钱，什么都可以做。但遗憾的是，目前并没有成人电影公司来找过我。而且因为之前积累下了太多的工作，所以也没办法再接其他合作。当然，以后如果有机会的话，我还是想尝试各种领域的。

（编注：虽然横尾先生总是说只要给钱什么都可以做，但其实 SE 制作人齐藤阳介却评价他是“没有什么人比这个男人更难被金钱撼动了”。）



WE PLAY

其实这次 WEPLAY 游戏文化展，并不是我第一次见到横尾太郎先生本人。早在今年 8 月底，我去台北欣赏《尼尔 自动人形》音乐会时，就曾与他有过一面之缘。但那次毕竟是以普通玩家的身分，而这一次则是媒体，接触的程度不同，所获得的感受自然也大相径庭。

虽然横尾太郎的游戏总会给人以绝望感，甚至让人不禁怀疑他是不是一个“社交恐惧症患者”，但与他本人接触下来却并没有接收到多少负能量。相反，他在面对媒体提问时的反应慧思敏捷、应对如流，全然不似其游戏那般阴沉。而且在采访的途中，他注意到翻译说话的声音非常小，担心媒体的录音会受到影响，特意提出来是否要帮忙把录音笔放到他身边去（在我将录音笔放到其身边后，他又贴心地将笔放到了他与翻译的座位之间）。虽然只是个微不足道的细节，却大大提升了他在我心目中的好感度。尽管横尾太郎以前曾多次强调说自己不受异性欢迎什么的，但我想，这样一位纤细温柔体贴的男性，人缘也不会太差吧。

衷心地祝愿横尾太郎先生接下来的事业能够日益精进，无论是在游戏领域亦或是其他方面，都勿忘初心。

文 宇宙人 美编 01

本作在E3首次亮相之后变一直受到《龙珠》粉丝们的关注，除了因为由格斗游戏专业户Arc System Work开发之外，酷炫华丽的演出效果，以及每个动作每个细节都用心去雕琢，力求忠实地还原原作的态度，这才是最令原作粉丝所期待的。自公开之后，本作还陆陆续续地公开了很多情报，包括参战角色和战斗系统等等，而且新公开的原创剧情也颇有看点，这期继续为大家详细介绍一下本作的概况吧。

龙珠 Z战士		BNEI	
DRAGON BALL Fighter Z		格斗	日版
2018年2月1日	本地1~2人、在线1~6人	无对应周边	
售价为PS4/XOne:7600日元			

PS4 XOne

孙悟空SSGSS & 贝吉塔SSGSS参战！



超级赛亚人版的悟空是任何距离下都能全力战斗的全能型选手，技能强劲而且容易上手，适合新手使用。而SSGSS版悟空则在原版的基础上在任何距离下战斗都能轻松应对的全能型选手，而且技能好用容易上手，非常适合新手使用。远距离下“龟派气功”是非常强力的技能，甚至可以将对手的炮弹吞噬掉。



攻守兼备的基础型选手，远距离下能够用连发能量弹将对手轰杀至渣。SSGSS版贝吉塔则是舍弃了防御进一步加强进攻的角色，强调用强大的进攻能力压制对手。



可以用剑来战斗的角色，因此攻击距离比其他角色更长。



攻击距离短但是拥有极高破坏力的力量型角色，特别是必杀技可以召唤孙悟空出来一起使出全火力的龟派气功。



擅长远距离战斗的射击型角色，能利用丰富的远程攻击手段和必杀技让对手无法靠近。



擅长使用各种奇特招式的技术型角色，丰富的战斗经验使他拥有多种攻破对手防御的手段，经典必杀技“魔贯光杀炮”破坏力惊人。



全方面能力都十分强大的完美型角色，拥有众多容易使用的必杀技，而且变成完全体之后非常霸道。



技能种类非常丰富的角色，可以分身“残像拳”迷惑对手，也可以吃仙豆进行回复，而且有高威力的必杀技“龟派气功”。



攻击距离和攻击力兼具的角色，对觉得麻烦的敌人还可以将他们变成糖果吃掉。



偏向于与人造人 17 号合力战斗的角色，通过无缝的连携压制对手，必杀技还能将人造人 17 号召唤出来。还可以用力场来防御攻击。



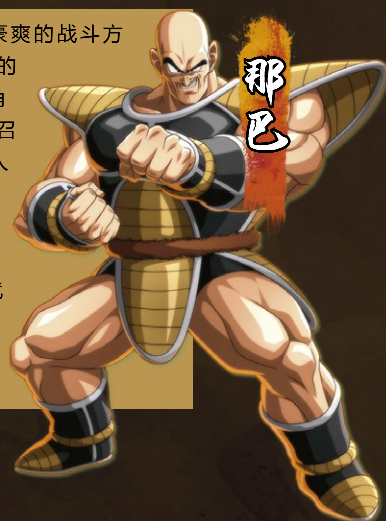
擅长高速攻击的速度型角色，近战以“狼牙风风拳”为主的技能跟敌人战斗，还有难以回避的远程攻击“繰气弹”。



拥有强硬的身体，擅长接近战斗的力量型角色，虽然动作缓慢不适合打远程，但是近战是无人能敌的，如何能靠近敌人胜负的关键。



技能容易上手的平衡型角色，拥有高威力的三段攻击“排球拳”以及大范围的攻击“气功炮”。



擅长豪爽的战斗方式，单纯的力量型角色，能够召唤出栽培人小弟自动攻击对手。只要冷静应对就没有他打不赢的对手。



他不是一个角色，而是整支基纽特战队，能够召唤队员出来同时攻击对手，通过队伍配合来发挥强大的战斗力。危险的时候还可以使出经典必杀技“身体交换”与对手互换 HP。

全新的原创剧情加入，新角色登场



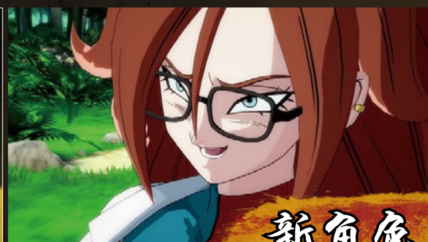
▲跟悟空等人一模一样的黑色Z战士，对本尊来说难免会是一场恶战。

虽然是一款格斗游戏，但是本作的还是有用心地制作了剧情模式。这次采用了全新的原创剧情，玩家将会以主人公的身分进入游戏，跟故事角色的精神“连结”起来，然后通过他们的视点去寻找故事的真相。

故事梗概讲述某一天，世界各地突然出现了和悟空等超战士们一模一样的克隆人集团，并且在全世界范围内发起了袭击，而同一时期，超战士们一个接一个地失去了意识。

整个故事有3个篇章，分别是以孙悟空为视点，王道剧情展开的《超战士篇》；以弗利萨和沙鲁等敌方阵营角色为视点进行的《敌战士篇》，以及以人造人18号为视点进行的《人造人篇》。完成这3个篇章之后才能逐渐解开事件的真相







新剧情中还有由原作家鸟山明老师监修的新角色“人造人21号”登场，穿着一身科学家装束的她似乎是这件事幕后的关键人物。

新角色“人造人21号”

CV：桑岛法子

简单的操作就能使出连段

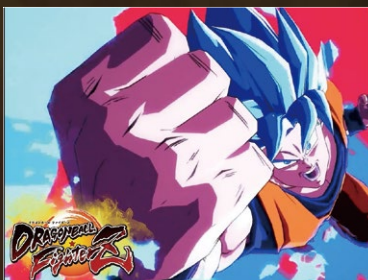


跟《P4U》和《电击文库 战斗巅峰》等游戏一样，本作只要连按攻击键角色就能自动使出一套连段并且接上必杀技，而且部分角色的连段还能接上空中连段。大大地降低了入门的门槛，同时也更多让喜欢动画或漫画的原作粉丝能够更轻松地游玩本作。除此之外，每位角色的弱/中/强攻击按照特定的顺序输入能构成“Z连段”，要追求高伤害连段还是免不了练习的。



高度还原原作的大魄力必杀技

本作中每位角色都有各自的必杀技和超必杀技，在这之上还有流星超杀。必杀技是通过方向键组合使用出来的，不消耗气力，是战斗中最常用的技能。超必杀技则是更为强力的必杀技，虽然要消耗1条气力槽，但是如果能命中对手回报还是很高的。

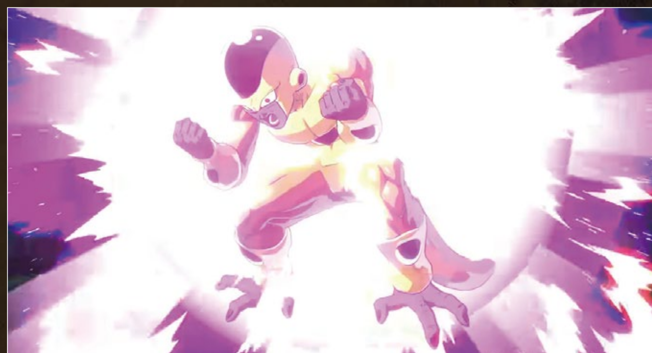




流星超杀则是真正意义上的必杀技，要消耗3行气力槽才能发动，虽然消耗较大但是威力并非其他必杀技可以匹敌的，而且发动成功还有非常精彩的演出效果。部分角色的流星超杀还可以追加指令，最高可以消耗5条气力槽。

决定胜负的关键系统Sparking！

玩家可以消耗掉“Sparking标志”发动“Sparking”，发动后不仅爆发出来的冲击波可以打飞对手，而且还会附带一些特殊效果，比如一定时间内攻击力和气力槽提升，HP槽残余的蓝色部分会慢慢回复等等。运用得当能够扭转战局。不过这个系统每场战斗中只能使用1次。







虽然《重装机兵》不算一线 IP，但国内始终有一批玩家对它抱有很深的情感。这个从 FC 时代起家的老牌 RPG 也已经在业界摸爬滚打了四分之一个世纪。如今，《重装机兵 Xeno》作为系列 25 周年纪念作公布，而且这也是《Metal Max》标题的作品首次登陆索系平台。

文 苍穹　美编 Juxi

重装机兵 Xeno		PS4 / PSV 角川 Games
METAL MAX Xeno		角色扮演 日版
2018 年春	游戏人数未定	对应周边未定
售价未定		

战车与人类的真・世纪末 RPG！



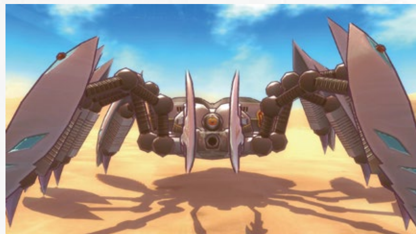
▲▼全新的冒险舞台——死亡东京，各地还残留着大破坏之前的文明残骸。

世界观

本作延续了系列一贯的“末世”世界观，故事发生在 209X 年，舞台则是曾经的日本首都东京。但如今这里因为“大破坏”已经沦为死亡荒野，被称为“死亡东京（Death TOKIO）”。在大规模的自然灾害和超大型怪物的袭击下，人类几近灭亡，残存下来的人们集合了人类科学技术的精华，建立起最后的要塞——钢铁基地（Iron Base），赌上人类的存亡投身于战斗中。



▲▼在系列作品中，诺亚是“大破坏”的元凶。这次的敌人既然名为诺亚之子，与它肯定脱不了干系。



人类之敌

在怪物之中，有一个全新的异质种族，它们接受统一的指挥行动，对人类怀有明确的消灭意识。这些凶恶的敌人名为“SoNs”，全称是“诺亚之子（Sons of NOA）”。

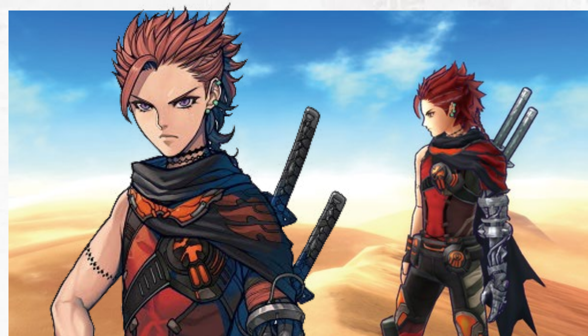


■诺亚之子中，有一些还能理解人类的语言，是推进故事的关键。

TIPS 制作人河野顺太郎表示：本作的诞生契机和创意概念，在一定程度上继承自当年未发售的DC游戏《重装机兵 荒野之眼》。

©2017 KADOKAWA GAMES / KADOKAWA

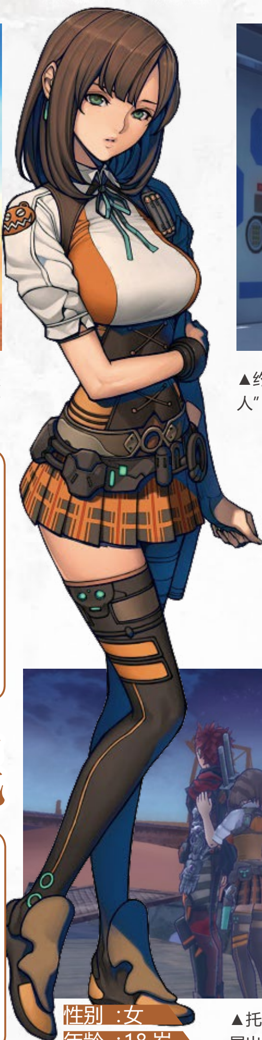
钢铁咆哮！人类残存的希望


▲塔利斯的身体为半机械，左手是出于什么原因失去的目前还不得而知。

塔利斯

由于某个超大型怪物曾将自己的亲生母亲逼得走投无路，更残忍杀害了养育自己的基德，因此发誓向其复仇的年轻人。在追踪目标的流浪之旅中，塔利斯抵达了钢铁基地。

性别：男
年龄：20岁



托妮

钢铁基地遭到袭击之际与父亲一同逃出城镇。不料父亲身亡，保住性命的托妮也危在旦夕。千钧一发之际她被塔利斯所救，之后便一起行动。

性别：女
年龄：18岁

▲托妮负责队伍的回复。男女主人公之间会发展出怎样的感情呢？


▲约奇背上背着巨大的扳手，胸甲上则写着“铁人”二字。

约奇

战争孤儿，被钢铁基地收留抚养的幸存者。从小就喜欢机械，是一位接受过修理和维护技术训练的机械师。城镇遭袭后终日沉溺于酒精，醉生梦死。

性别：男
年龄：21岁

经典要素
战车

想要在怪物出没、危机四伏的世界生存，少不了依靠搭档——战车。残存的人类将通过强化、改造并驾驶战车，与残酷的命运相抗争。从 FC 的初代以来，战车就是《重装机兵》有别于其他日式 RPG 的经典元素。以德国坦克“梅卡瓦 mk- Ⅱ”为原型设计的“红狼战车（R Wolf）”将继续在本作中登场，昵称为“红色复仇者”。

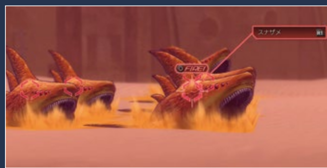

▲擅长在沙漠上驰骋的 Buggy。收集不同类型的战车是本系列的乐趣所在。


▲多脚战车，不依靠车轮而是以如蜘蛛般的脚进行移动。


◀从初代就给玩家们留下深刻印象的红狼战车，继续保持系列全勤的纪录。

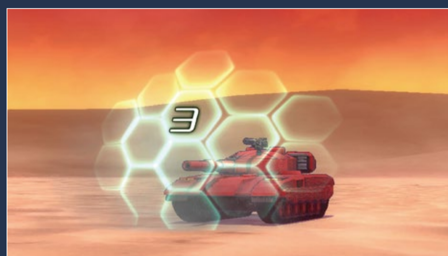
全新要素❶
射击

玩家可以对地图上出现的怪物展开射击，直接一击杀死敌人，或是以先制攻击的有利态势进入战斗。



▲“沙鲛”出现，发动炮击！

全新要素❷
ET 护盾

利用战车残余的能量展开护盾、保护车辆的系统。如果在战斗中失去所有 ET 护盾，战车的各部分受到直接攻击的话就有可能破损。


▲战车展开 ET 护盾抵挡攻击、减轻伤害。

TIPS 游戏总监宫冈宽表示：本作没有明奇博士，也没有战斗犬波奇，回归初代的3人队伍构成。二周目才是真正的《重装机兵》。



自从 KID 倒闭 5pb. 专注“科学幻想”系列以后，不少“《秋之回忆》系列”的粉丝们就一直在担心这个系列的命运会走向何方，毕竟自系列第 7 作——《秋之回忆 勾指起誓的记忆》后，这个系列已经整整 7 年没有再推出过续作了。不过就在上个月的 30 号，也就是系列的 18 周年纪念日，株式会社 MEGAS. 放出了大量有关“《秋之回忆》系列”的最新作的情报，玩家们期待已久的心终于能够安然落地，不仅如此，在制作团队中我们还看到了不少中国人的身影，下面就让我们系统整理一下此次新作公开的最新情报吧。

文 北山杉 美编 Juxi

秋之回忆 无垢少女		PS4 / PSV MAGES.	
Memories Off -Innocent Fille		文字冒险	中文版
2017 年春	本地 1 人	无对应周边	
售价未定			

离开此处，前往未知的远方。

——眷恋之情

这是无可替代，也无法退让的……

剧情简介

原本就读于札幌海陵高中的楠濑累一直期望离开这里去往远方，在童年玩伴兼挚友的三城莉一的帮助下，他通过了“特优生国内特别交流制度”的审核，转学到了湘南海陵高中就读一段时间，莉一和他的妹妹柚莉也就读于这所高中。与好友时隔 7 年的再会、陌生的环境、新的邂逅，楠濑累即将面对的，会是怎样的生活呢？

登场舞台

本作的主要舞台是位于湘南的海陵高中，湘南一直是“《秋之回忆》系列”的故事发生地，玩家们所熟悉的澄空町、浜咲町、千羽谷等经典地点都位于此处，作为系列正统续作的本作自然也继续将故事舞台设定在湘南。除此之外，情报中还提到了楠木累在湘南所寄宿的地点名为“夕风庄”，和《秋之回忆 2》男主伊波健所寄宿的“朝风庄”从名字上来看也有所对应，不知这次是否还会发生火灾呢（笑）。



©MAGES./5pb./GloriaWorks. All Rights Reserved.

最后的回忆，逐渐苏醒。

主要人物介绍

嘉神川诺艾尔 嘉神川ノエル



● CV：待定 ●年龄：15岁 ●生日：11月24日

出生于斯特拉堡的嘉神川诺艾尔是一个日法混血儿，出于一些考虑进入一所女子高中就读，却发现与自己的期待有所偏差。诺艾尔是系列第6作《秋之回忆6 三角波澜》的女主嘉神川克罗艾的妹妹，曾在后传作品《秋之回忆6 下一篇章》的克罗艾线中作为配角登场。在本作中，嘉神川诺艾尔作为主角之一，玩家也终于能和她展开更深层次的互动。

三城柚莉 みき ゆずり



● CV：武石あゆ ●年龄：17岁 ●生日：9月6日

三城柚莉是三城莉一的妹妹，北海道人，同时也是楠濑累的童年玩伴。她是一个虽然精力充沛，记忆力超群，但却在某些地方十分笨拙的少女，在对待自己的童年玩伴上，把累当成家人一样看待。

三城琴莉 みき ことり



● CV：待定 ●年龄：17岁 ●生日：9月6日

三城三兄妹中的小妹，是楠濑累的童年玩伴以及初恋，性格与柚莉相反，是一名温和乖巧的少女。

志摩寿奈樱 しま すなお



● CV：待定 ●年龄：16岁 ●生日：8月1日

诺艾尔初中时代以来的挚友，同时也是累所寄宿的“夕风庄”房东的独生女，除此之外，家里还经营着隔壁的神社。寿奈樱虽然外表十分引人注目，不过其穿着实际上到初中为止都非常朴素，据说有位比自己年长的男友。

三城莉一 みき りいち



● CV：铃木裕斗 ●年龄：17岁 ●生日：9月6日

北海道人，累的童年玩伴兼好友。莉一有两个妹妹，因为对她们的感情有些夸张，因此常常被认为是个妹控。在女生当中备受瞩目，换句话说，他非常受女生欢迎。昵称叫做“莉仔”。

楠濑 くすのせ かさね



● CV：待定 ●年龄：17岁 ●生日：4月10日

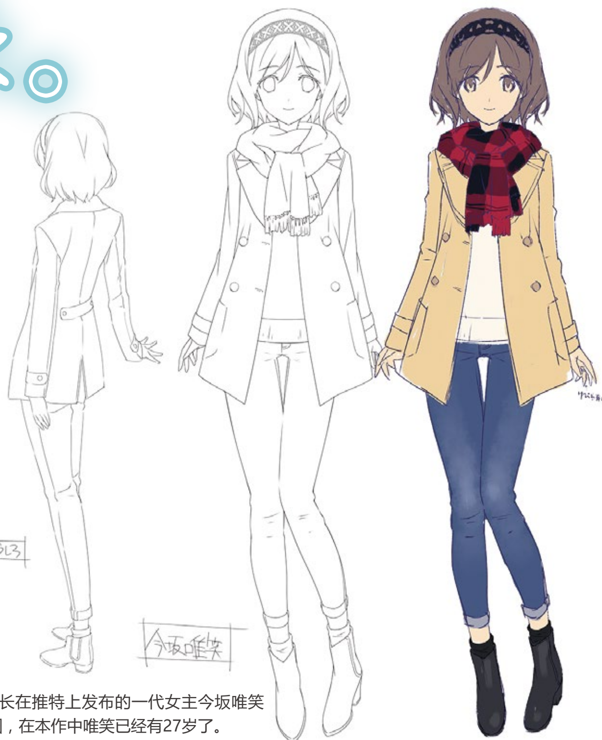
本作的男主角，昵称叫做“阿累”，因为向往外面的世界而从札幌转学到湘南海陵高中，虽然有着出众的观察力与敏锐的直觉，体力方面却惨不忍睹。

回忆，永不停歇。

前作人物客串

细心的玩家或许会发现，从本作的前期宣传的资料和图片上，我们还能看到许多前作角色的身影。从官方发布的海报图以及 CG 中，我们能够明显辨认出来的系列角色有今坂唯笑（MO1 女主）、陵祈（MO4 女主）、仙堂麻寻（MO5 女主）、玲代黎音（MO6 女主）以及稻穗信（MO 全系列男配）。另外根据官方人员透露出的消息，本作的时间设定刚好是初代的 10 年后，距离上一代《秋之回忆 7》也有 4 年左右的时间，也就是说，在本作中登场的前作角色们，大都已经到了“奔三”的年龄，玩家们到时可以期待一下成熟版的她们会有什么样的表现。

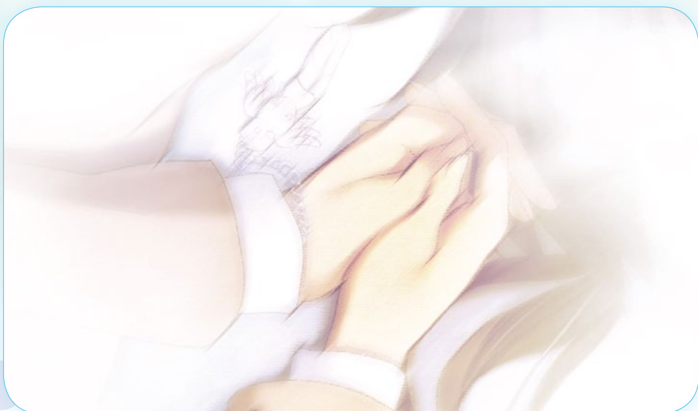




■志仓社长在推特上发布的一代女主今坂唯笑的设定图，在本作中唯笑已经有27岁了。

原班制作人马再次集结

虽然本作的时间跨度非常长，但在制作表中我们还是能够发现许多熟悉的名字，比如一直负责整个“《秋之回忆》系列“制作的柴田太郎和市川和弘，负责剧本的也是曾经参与过系列某一作或者几作的日暮茶坊（MO1/2）、たきもとまさし（MO4/7）、川嶋一洋（MO7），音乐上也是”《秋之回忆》系列“的御用音乐制作人阿保刚。此外，制作组还找回了当年负责 1 代和 2 代人物设定的佐佐木睦美担任特别角色设计，可以说是情怀满满，相信这些熟悉的制作人员的加入，玩家们将会玩到一个原汁原味的“Memories Off”。







全面中文化

本次《秋之回忆》最新作的企划能够促成，同样也离不开中国粉丝的支持和帮助。在本作的企划、开发、宣传过程中，由两名国人创建的游戏公司 Gloria Works（简称 GW）从中做出了重要的贡献，甚至和 MAGES. 共同作为本作的版权方出现在宣传资料中，可以说没有 GW 付出的努力，《秋之回忆》系列新企划的问世也会推迟不少时间。也正因为如此，对于一个文字冒险游戏来说，本作在中文化方面可谓是非常彻底，这不仅仅体现在游戏对中文语言的支持，还体现在宣传资料、官方网站、视频的全面中文化上，这对于日语苦手的玩家和粉丝，是一个非常好的消息。



黄金眼 GOLDEN EYE

■COS 马里奥 ■出自《超级马里奥 奥德赛》
■Coser 余烬 ■插画 西达cida

视频黄金眼



http://space.bilibili.com/2250815/#!/channel/detail?cid=6796

巨影都市

巨影都市



PS4

[18]

■BNEI ■动作
■2017年10月19日 ■日版

游戏简介：由《绝体绝命都市》系列”核心制作团队打造的“异色”逃难游戏。在奥特曼、初号机等“巨影”组成的豪华布景板下，突然获得奇妙力量的主人公需要与美少女一起行动，在逃离灾厄的同时揭开一连串不可思议事件的真相。

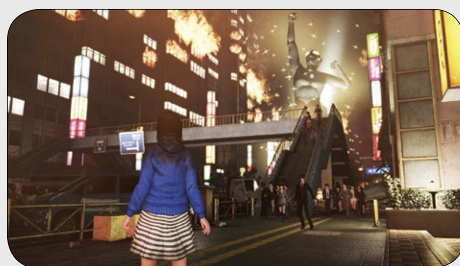
•fans向

优点：
· 情怀满满
· 名场景经典重现
· 欢乐的恶搞

缺点：
· 掉帧拖慢问题频现
· 结局哭笑不得
· 巨影只是布景板



6 游戏操作极其简单，完全不需要技术。话虽如此，玩家依然容易命丧黄泉，那是因为本作特有的“掉帧攻击”实在让人哭笑不得。**巨影同屏或场景较大时，会出现严重的掉帧拖慢现象。**另外，巨影外的建模极为简陋，难以相信这居然是PS4平台的作品。虽说问题很多，但只要是喜爱奥特曼、加美拉、《EVA》等经典作品的玩家，对本作的好感度都会自然上升。经典场景的近距离重现极具冲击力，层出不穷的搞笑展开也具有独特的乐趣。如果结局不那么敷衍，那就更好了。



▲奥特曼、加美拉、初号机……满满的情怀是本作最大的噱头，也是最大的亮点。



5 因为拥有众多版权的缘故，本作的登场怪物阵容对于特摄迷来说用豪华来形容也不为过。与“《绝体绝命都市》系列”类似，本作也存在众多恶搞选项，演出效果也颇为搞笑，支线剧情的内容也不少。可惜的是游戏本身的体验太差，掉帧卡顿层出不穷，不是系列忠实粉丝怕是很难接受这些问题。



7 作为《绝体绝命都市》的精神续作，本作完美地继承了前作的游戏风格和玩法等内容，并且有所革新，众多特摄明星的登场想必也让粉丝们大呼过瘾。虽说糟糕的操作手感以及帧数成为了本作的命门所在，不过这种讲述“大事件下平凡人努力挣扎求生”的游戏风格的确独树一帜。

VG评论 COMMENTS

Maplepop 评《巨影都市》
本来只是当作各种巨大荧幕形象的粉丝作品，结果意外觉得剧情很有趣啊！而且好多对话选项都非常 KUSO。

H 扎古 评《巨影都市》
各种优化不到位导致游戏卡顿，可玩性也一般，剧情本身就没什么期待，甚至基本叙事逻辑都是强行拼凑。

真·女神转生 深邃奇妙之旅

真·女神转生 DEEP STRANGE JOURNEY



3DS

[25]

■Atlus ■角色扮演
■2017年10月27日 ■日版

游戏简介：本作是 2009 年于 NDS 平台上发售的《真·女神转生 奇妙之旅》的强化重制版，相比原作增加了许多新恶魔、新剧情和迷宫，游戏系统、操作和界面也进行了许多优化，更有诸多知名声优参与配音，大幅提升了玩家的游戏体验。

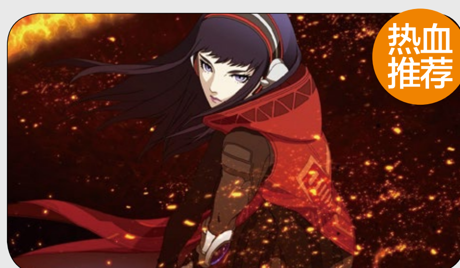
•硬派核心 •经典再续 •内容海量

优点：
· 游戏内容分量十足
· 系统界面全面优化
· 全程语音

缺点：
· 新剧情较为微妙
· 合体检索不够方便



8 对于没有玩过原作的玩家来说，本作风格和《真·女神转生IV》及《IV 终结》相比差别不小，算是相当硬核的第一人称视角迷宫探索游戏，**庞大无比的迷宫及初见杀式BOSS 对于不擅长这类游戏的玩家来说可能会在初期造成比较大的挫折感，**不过熟悉系统之后相信玩家们会逐渐沉迷，合理搭配仲魔的技能并制定战术的话可降低不少战斗难度。恶魔设计方面，虽然金子一马的淡出对于系列粉丝来说比较遗憾，不过土居政之设计的几只新恶魔也算是在水准之中。



▲因形象酷似《P4》的天城雪子而被玩家们昵称为“雪子酱”的阿历克斯是本作新增的重要剧情角色



8 第一人称加上复杂的迷宫探索，本作可以说是一款非常硬核的 RPG 作品，再加上作为强化版的本作在原版的基础上增加了新的恶魔与迷宫，新手玩家需要十足的耐心才能深入本作。除了系列经典的恶魔收集与合成外，本作的剧情可圈可点，而本次极其豪华的声优阵容的加入，让本作的剧情能够更加“深邃”。



9 新的多线剧情引人入胜，内容也非常充实。即便玩过 NDS 的原版也依然惊喜连连。当然，还得有一定的日语基础才行，否则较高的难度和慢热的节奏依然是“新人杀手”。另外得益于平台的变更，画面表现、立绘建模等方面都有比较明显的提升。

VG评论 COMMENTS

最爱游戏的小诀克 评《真·女神转生 深邃奇妙之旅》
和《女神异闻录 5》不是一个风格，但是也很耐玩。

灭茶苦茶 评《真·女神转生 深邃奇妙之旅》
整个作品的传统气息很浓，迷宫太复杂了，隐藏要素也很多。

太鼓之达人 合奏咚咚咚
太鼓の达人 セッションでドドンがドン!



PS4

[24]

■BNEI ■音乐
■2017年10月26日 ■中文版

游戏简介：时隔多年后《太鼓之达人》终于再次登上 PlayStation 家用机平台，新作以“祭典”为主题，设计风格焕然一新。本体收录了70首以上的曲目，特色模式为“线上排名战”，而真打模式、训练模式等亦有保留。

•家庭悠闲 •音乐主义

优点：
- 风格焕然一新
- 线上模式考验技术
- 选曲质量出色

缺点：
- 缺乏特色模式
- 无限读取问题



没有剧情模式、也无需特意解锁曲目或里谱面等隐藏元素，**虽说有偷懒的嫌疑，但可以更专注于享受演奏或是提升自己的技术**，另一个重要模式“线上排名战”相信也是在强调这一点。无法与好友实时联机对战比较可惜，所谓的“好友演奏”和“客串角色演奏”都是噱头。本体70首左右的曲目数量算是标准水平，发售后半年内每月都会推出的付费 DLC 使得耐玩度有了保证。选曲上可圈可点，尤其是几首新收录的原创曲都很出色。不过取消全连和刷新成绩时的音效，有些不习惯。



热血推荐

▲本作以“祭典”作为主题元素，整体风格与以往作品有很大的不同。



作为系列最新作，本作在选曲上紧跟潮流，从去年火爆全世界的《你的名字。》到日本最新的流行歌曲，从手游版《偶像大师》到 BNEI 自家的《铁拳 7》，新歌金曲让本作相当“年轻”。合奏以及联机对战让本作的玩家不再孤单，但单人游玩模式类型的缺少让孤独的单人玩家只能挑战自我。



“《太鼓之达人》系列”终于回到了久违的主机平台，基本玩法没有改变，但这曲目的数量实在有些尴尬。本作的联网对战部分并不能做到真正的与其他玩家联机，只是与保存在网络上的数据进行镜像对战。对于这个系列而言，保证原汁原味就是最好的作品，之后大量的 DLC 曲包值得期待。

VG评论 COMMENTS

元气菌 评《太鼓之达人 合奏咚咚咚》
适合新人玩的节奏游戏。

宅男 A 评《太鼓之达人 合奏咚咚咚》
这不是与好友的合奏，而是真人 PK。

地平线 零之曙光 冰尘雪野 DLC

PS4

[8]

游戏本篇黄金眼评分：25

■SIE ■动作冒险
■2017年11月7日 ■中文版

游戏简介：时隔半年多，传奇猎手埃洛伊将再次踏上旅途，前往贝纳克族的栖息地——裂地，探寻这个部族背后不为人知的秘密。本作补完了本篇中鲜少提及的贝纳克族的相关风土人情和部族秘辛，同时侧面提及了正篇里的关键人物——塞伦斯的身世和来历。





本作的内容颇为丰富，制作组极为良心地制作了额外的一整块地图作为本作的故事发生地，新机器、新技能、新武器等玩家事先所期待的要素都一一登场，再加上十数个主线和支线任务，让整部 DLC 几乎可以看作是一部小型外传。不过游戏的玩法比起原版来说没有太大的变化，虽说游戏难度加强了不少，但大多只是体现在机器的数值上，所谓的新技能也比较鸡肋，相比起精彩的原创剧情，不得不说本作在游戏系统方面的革新让人感到有些遗憾。

仁王 元和偃武 DLC

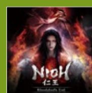
PS4

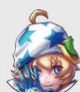
[7]

游戏本篇黄金眼评分：25

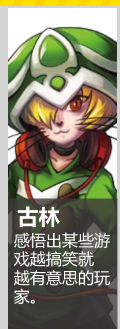
■Koei Tecmo ■动作角色扮演
■2017年9月26日 ■中文版

游戏简介：威廉将与家康军一同进攻大坂城，替战国时代最后的战争划下休止符，淀君、丰臣秀赖等人物也将作为敌人登场。除剧情外，五周目仁王之道与新系统无间狱也算是为本作的刷刷刷之旅划下句点，令人惊喜的《忍龙》彩蛋任务也勾起了不少玩家的遐想。

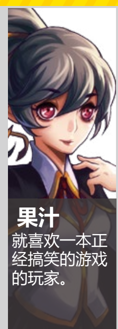




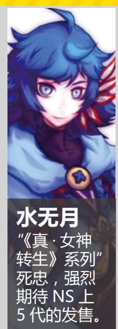
作为最后一弹 DLC，关卡剧情的容量还算是比较厚道，虽没有新武器的加入，但新武技与无间狱还是为游戏带来了不少可玩之处。在系统方面，随着版本不断更新，RPG 的比重逐渐加大，这对于游戏后续的体验是好是坏见仁见智，但一味地砍掉 BD 思路的做法实在令人费解，一更新回到解放前，恶意地拉长了游玩时间。而另一边又不停尝试加入各种匪夷所思的效果，或许这一切的改动都是为了丰富、平衡，只是做法太过简单粗暴了。



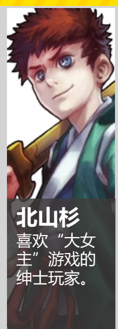
古林 感悟出某些游戏越搞笑就越有意思的玩家。



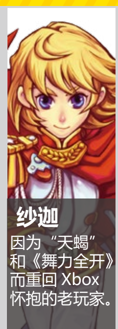
果汁 就喜欢一本正经搞笑的游戏的玩家。



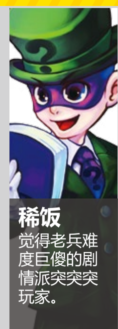
水无月 “《真·女神转生》系列”死忠，强烈期待 NS 上 5 代的发售。



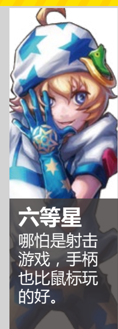
北山杉 喜欢“大女主”游戏的绅士玩家。



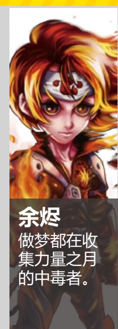
纱迦 因为“天蝎”和《舞力全开》而重回 Xbox 怀抱的老玩家。



稀饭 觉得老兵难度巨傻的剧情派突突突玩家。



六等星 哪怕是射击游戏，手柄也比鼠标玩的好。



余烬 做梦都在收集力量之月的中毒者。

评分标准

每款游戏均会由三位不同的小编进行评分，每人 10 分，总分 30 分。

27~30分 的游戏为“**黄金珍藏**”

24~26分 的游戏为“**热血推荐**”

游见识 PREVIEW & REVIEW 黄金眼

舞力全开2018

Just Dance 2018



NS/PS3/PS4/Wii/Wii U/X360/XOne

[25]

■Ubisoft ■音乐

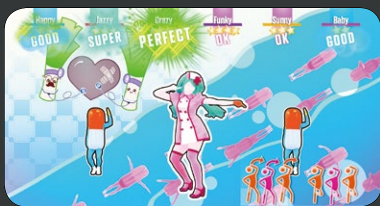
■2017年10月24日 ■中文版

游戏简介：本作收录超过40首的新歌，不仅包括美国公告牌上的热门歌曲如《Side to Side》、《24K Magic》，而且有《Daddy Cool》等经典金曲 还有初音未来的《恋色病栋》以及各种网络洗脑神曲。游戏支持现阶段7大机种，对应两代Kinect、两代PS摄像头和移动设备！

•家庭悠闲 •音乐主义 •合作同乐

优点：
· 与时俱进的选曲
· 游戏性有所进化
· 全新收录儿童模式

缺点：
· 精确度因平台而异
· 网络服务不太稳定





虽然本质上还是那些玩法，但设计者将全部要素打乱再重新组合，让游戏性有所上升。玩家通过完成各种挑战和不断跳舞来获得魔币，然后按抽奖方式来解锁头像、背景、贴纸和新歌。而不会抽出重复内容的设定，也确保玩家一定能解锁全部内容，不用担心需要额外氪金什么。以往单独发售的《舞力全开 儿童版》被作为一个独立模式收录进来，虽然歌不多，但很有诚意。另外还有舞力全开实验室、健身模式等改头换面的新老要素，让玩家总是忍不住想多跳一首再休息。收录曲目方面一如既往地高大上，部分热门歌曲还收录了高难度版。得分方面增加了SUPER的标准，过关评价新增了12000分起的百万巨星。判定方面比《舞力全开2017》要松，不过百万巨星也不是随便就能获得的。游戏加强了网络部分，与Ubiclub联动可以获得新曲和魔币，全球舞池支持各种比赛。游戏还自带3个月的Just Dance Unlimited服务，等于是白送玩家三百多首歌，**只是育碧的服务器一如既往的不给力。**



▲本作支持6人同乐，极为适合聚会。

8



我这算跳大神还是尬舞？

——《Shape of YOU》的"Oh—i—oh—i—oh—i—oh—i"舞步令六等星哭笑不得。

8



你别整三岁小孩地，有能耐你整四岁地！

——感觉儿童模式的舞步太简单，要求增加难度的余烬留。

VG评论 COMMENTS

安德鲁雷欧涅 评《舞力全开2018》

除了育碧的服务器以外其他都很满意，买了摄像头的我天天在家尬舞。

德军总部II 新巨人

Wolfenstein II:The New Colossus



PS4/XOne

[24]

■Bethesda ■主视角射击

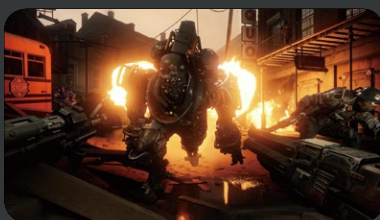
■2017年10月27日 ■中文版

游戏简介：在本作中，玩家将在被纳粹控制的世界上，扮演一名美国英雄，一边深入敌军腹地摧毁他们的阴谋，一边召集其他反抗军领袖，在美国各个知名地标展开战斗。各类强力武器、新奇装备为这场主视角射击游戏带来了极具特色的超凡魅力。

•枪战射击 •单人剧情 •酣畅爽快

优点：
· 射击手感一流
· 视听觉表现力出众
· 关卡丰富耐玩

缺点：
· 结局仓促剧情未完
· BOSS战缺乏紧张





作为三部曲系列中承上启下的第二作，剧情的无缝开场使得游戏从最初便在高潮，之后更是跌宕起伏令人吃惊，再配合上无与伦比的射击手感和强力武器，以及新引擎下浮夸刺激的血液效果，从感官上这款游戏做到了极致。另一方面，作为单机线性主视角射击游戏的标杆，本作保持了一贯优秀的关卡设计，美国各个地标建筑的废墟都转变成了丰富耐玩的关卡，全面进化的技能能力系统提供了更多风格不同的攻略方式，大地图选择区域与支线任务的引入也大大加强了本作的可玩性。可惜本作的缺点对于一款线性射击游戏而言过于致命，**不仅缺乏令人印象深刻的BOSS战与恢弘大气的演出，戛然而止的结尾也仿佛一盆冷水浇在了正亢奋的玩家头上。**这种太过僵硬的收尾方式让玩家甚至都没有反应过来自己已经通关了，还试图找到新的剧情。可以理解为为了之后的续作或者DLC，剧情悬念有所保留。在多人射击游戏火热的今天，如此一款优质的单人射击游戏可谓是一股清流，值得所有喜爱射击类游戏的玩家体验。本作之后陆续会推出的三弹DLC，应该会补全本篇中缺失的剧情内容。



▲身残志坚，轮椅英雄。

8



这不是个爽射纳粹的游戏么？怎么总有种某超能力刺客的既视感

——梦叶已经被本作繁杂的收集和鬼畜的移动搞的头晕眼花。

8



这就完了？

——看到游戏主线仿佛被腰斩一样戛然而止，三日月一脸懵逼。

VG评论 COMMENTS

AUV 评《德军总部II 新巨人》

这个游戏最大的成功之处在于人物的刻画，以及把角色们穿插在整个剧情中，配角的表现远胜主角。

.hack//G.U. 最终编码

.hack//G.U. Last Record



PS4

[23]

■BNEI ■动作角色扮演

■2017年11月1日 ■日版

游戏简介：《.hack//G.U.》的高清重制版，画面高清化的同时，也对游戏系统等各方面进行改良。剧情方面则在原有的三个章节后追加全新的 Vol.4，为故事画上了完美的句点，让 The World :R2 正式落下了帷幕。

•剧情派 •酣畅爽快

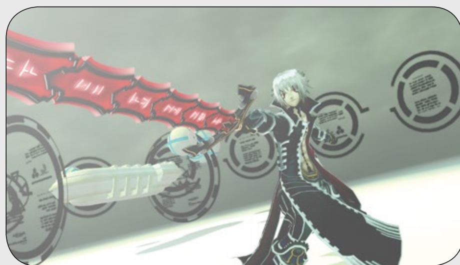
优点
· 各方面系统改良
· 新章节追加

缺点
· 旧章节画面一般
· 新章节流程短
· 新章节系统无新意





久盼新作无果，好不容易等来了追加新剧情的高清重制版，但即便以粉丝角度来看，还是有许多不满意之处。新章节的追加倒是厚道，其中的过场动画也采用新技术制作，演出效果出众。但旧章节的过场却未做同样处理，观感上显得颇为粗糙，要知道重制版最重要的意义之一当然就是重温剧情，官方甚至为此也加入了作弊模式，却不肯在过场动画上多下功夫，好歹过去还曾推出过 CG 电影，如此敷衍了事实在缺乏诚意。新章节流程不长，剧情方面有惊喜但整体依旧是非常套路化的展开，只能说服务效果大于实际意义，不过其中既有笑点，也了却了玩家的心愿，这也就足够了，而结局分歧的彩蛋确实出乎意料之外，一定不要错过。再说说系统方面，各种细节上的改良让游戏无论在战斗还是迷宫探索中，节奏都更为流畅，对于想使用正常模式体验游戏全貌的玩家来说，是非常实用的。不过大部分都是细节上的调整，**核心系统则几乎没有变化，甚至在新章节中也是如此，尤其是一本道的迷宫设计，以如今的眼光来看难免会觉得过于单调了一些。**不过无论如何，希望在系列十五周年之际推出的本作，能够在唤醒老玩家记忆的同时，也吸纳更多新的受众群。我们所期盼的，是一款真正意义上的正统续作。



▲新章节中追加了全新的5th究极炼装形态

8 

优秀的剧情与系统再加上全新的章节，饭再冷这还是得吃啊！

——由于各种原因没有体验过原作的余烬说道。

7 

要不开个作弊模式看剧情？

——开坑太多，又想了解本作剧情的三味线做出了无奈之举。

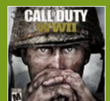
VG评论 COMMENTS

终蝗犒 6038_qq 评《.hack//G.U. 最终编码》

老早就希望《.hack//G.U》能有 PS4 的重制版了，没想到愿望成真！

COD 二战

Call of Duty: WW Ⅱ



PS4/XOne

[25]

■Activision ■主视角射击

■2017年11月3日 ■中文版

游戏简介：本次《COD》的单机战役把故事聚焦到了充当盟军矛头的红一纵队身上，让玩家扮演列兵丹尼尔斯体验这场残酷的战斗，而网战模式则增添了司令部这个功能性社交区域。值得一提的还有纳粹丧尸模式，不但找来了知名影星出演，还在恐怖感营造上下了大工夫。

•枪战射击 •竞技对战 •恐怖惊悚

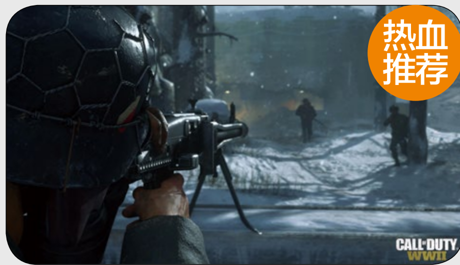
优点
· 故事有深度
· 联机有改良
· 丧尸有意思

缺点
· 缺少大的突破





回归二战的本作，战役模式用了全新的手法来叙事。全部围绕大红一师而展开的故事，虽说注定会错过太平洋战场、攻克柏林这种的名场面，但总的来说不错，不再是单纯的突突突。战役模式中登场的队友个个身怀绝技，能够为玩家提供多种支援，而且在故事中都有份登场，这也使得队友的存在感达到了历代最强。不过除了收集品和英勇行动外，本作的战役模式能研究的东西不算多。联机部分同样回归了二战，虽然登场的大部分军械都是系列的经典设定换了身皮，但至少枪械方面还是有明显的不同。战争模式相比传统的 TDM 更加有趣，师的设定也让成长部分有了些许新意。丧尸模式和过去的数种风格都不太一样，玩法靠近 T 组但也增加了不少新意，恐怖感要比过去更强，无论哪方面都要强于《先进战争》和《无限战争》里的丧尸模式。**总的来说本作算是拨乱反正的一作，游戏素质稳中有升，值得老玩家回坑体验。**



▲本作的整体色调偏淡，却很好地塑造出了二战主题的历史感。

8 

长官，你的技能冷却还没好！？

——在老兵难度下严重依赖队友皮尔森那能够高亮标记敌人的技能的稀饭总是时不时咆哮道。

8 

梦回 2003。

——由于血槽的回归，在老兵难度里满地图找医疗包的三日月如此感叹道。

VG评论 COMMENTS

冰雪 评《COD 二战》

战役模式的代入感比以前强了很多，血条的设定防止了玩家的无脑突突突，每一个敌人都变得非常致命。

刺客信条 起源
Assassin Creed Origin



PS4/XOne

[27]

■UbiSoft ■动作角色扮演
■2017年10月27日 ■中文版

•剧情派
•探索潜入

"《刺客信条》系列"最新作将把玩家带到古埃及见证刺客兄弟会诞生的起源。和前作不同，本作完全全变成了一款动作角色扮演游戏，系统发生了巨大的变化。但游戏却依然保留了系列的特色，并向玩家们展现出了一个美丽且真实的古埃及。

9 在我的心目中，这款游戏其实是10分。
——作为系列铁杆粉，三日月对进化后的本作非常满意。

9 金字塔、托勒密王朝、埃及艳后、凯撒……当这些尘封的历史再次鲜活地出现在眼前时，你会感受到本作最大的魅力所在。
——北山杉的"埃及旅行记"已经结束，下一个目的地又会是哪里呢？

9 建议育碧发展一下旅游相关的副产业
——沉迷在攀爬与拍照中无法自拔的六等星。



黄金珍藏

令人惊喜的"起源"

在相继经历过《大革命》的技术失败以及《枭雄》的销量失败后，育碧选择让自家最有名气的系列缺席一年。在过去的2016年，"《刺客信条》系列"别说系列正统作，连类似《刺客信条 叛变》这样的衍生作都没有推出，只是通过了各种小说以及一部票房不算成功的电影来进一步扩展了《刺客信条》的世界观。

在大部分玩家的预期中，本作玩起来依然是那个支线重复、战斗别扭、玩法单一的《刺客信条》，只不过这次的故事背景换成了埃及而已。毕竟很少有厂商会有勇气给自家最大卖的系列的系统大刀阔斧的改革，更别说最近几年游戏都略显"千篇一律"的育碧了。结果到了游戏发售，玩家们才发现育碧不光有这个勇气，而且从实际效果来看，这次变革效果还相当不错。

焕然一新的"起源"

《刺客信条Ⅱ》的"艾吉奥三部曲"给玩家留下深刻原因有很多，除了英俊潇洒的艾吉奥和美丽迷人的文化复兴时代以外，三部曲还塑造了一个令玩家印象深刻的现代篇主角：戴斯蒙。这个在初代登场时存在感还略显薄弱的"主角"，经过二代三部曲的成长，并最终在三代为阻止末日壮烈牺牲后，系列就再也没出现过一个像话的现代篇主角。

而在《起源》，我们终于迎来了一个全新的现代篇主角：蕾拉·哈桑。和身为刺客后代的戴斯蒙不同，蕾拉的身分，乃至卷入这次事件的原因都和前辈有所不同。她既不信任圣殿骑士，也不信任刺客的立场也能让各位剧情控们对未来的剧情有足够的期待。

和现代篇相比，作为剧情重头戏的过去篇也没有落下。玩家以"最后的守护者"巴耶克的视角见证了托勒密王朝的没落和消亡。除了系列都有的"戏说历史"外，本作还讲述了兄弟会是如何创立的，在那个"圣殿骑士团"以及"刺客"都还没诞生的时代，这两个势力是如何变得势不两立，游戏标题里的"刺客信条"又是如何诞生，这一切都在《起源》里得到了解答。

从玩法来看，《起源》的游戏类型直接从动作冒险变成了角色扮演。角色等级直接决定了玩家的战斗力，和敌人等级差距较大的话，别说正面战斗，就连系列标志性的"刺杀"都不一定能将敌人一击杀死。

战斗系统的变化则更加巨大，系列之前的战斗用两个词可以概括：反击和连杀。视觉效果一流，连杀发动后颇有一种"狂战士信条"的风范。在以前的《刺客信条》里，玩家不需要考虑角色站位的问题，只要反击和连杀发动，系统就会自动"帮"你找一个目标。而在本作中，玩家不光需要考虑自己在战斗中的站位，还需要根据敌人的类型改变自己的战术，是慢慢周旋还是快速解决战斗，再或者暂时撤退并躲起来，然后像一个刺客那样伺机而动？

真实迷人的"起源"

虽然不少玩家把前几作玩成了"狂战士信条"，但"《刺客信条》系列"其实本质是一款潜入类游戏，只不过潜入的操作非常别扭而已。对于那些"潜入流"玩家来说，系列的潜入难度往往不是体现在敌人AI或者关卡设计，而是体现在了操作上。而且实话实说，系列潜入的套路太少而且不好玩，对于大部分玩家来说，还不如直接开干来得爽。

然而在本作，玩家潜入的路线丰富了不少。除了系列都有的躲草丛以及上屋顶以外，玩家还可以选择在夜晚潜入，刺杀还在睡梦中的敌人；或者是躲在来往敌人据点的马车后面的稻草从中，借此神不知鬼不觉地混入敌营。在本作中潜入流玩家可以更加自如地进行潜入，而和前作一样，嫌麻烦的玩家依然可以选择硬干。不过本作的战斗难度变高了，正面冲突的难度也随之变高。

育碧一直擅长塑造美丽的世界，却从未有像这次《起源》那般真实。一般NPC的行动会根据昼夜变更，甚至是玩家行动而变化。根据NPC身分的不同，他们会做不同的事情：小孩会在街道上四处跑动、商人会在市场里买卖货物、士兵会沿着街道巡逻、工人在港口利用圆木搬运巨大的石块，在一旁你甚至还能看到其他工人在给圆木添加润滑油，以及在一旁不停催促工人的工头。根据环境和时间的不同，《起源》中的埃及也会发生不同的变化。光源和水体效果都相当出色，特别是后者，和《黑旗》千变一律的海底相比，这次的水底虽然更加浑浊，也更加真实。

美中不足的"起源"

和前作那些单调无聊的支线任务相比，在本作里无论是流程还是故事都丰富了不少，数量众多且无聊的收集数量也减少了不少。可惜的是，缺点还是有一些被保留了下来。除了一如既往的那些数量众多、虽不会严重到让玩家玩不下去都绝对影响游戏体验的小BUG，本作过于广阔的世界也成为了缺点的一部分，事件以及探索点的分布极度不均匀，虽然从埃及的地貌来看可以理解（毕竟沙漠里总不会站着一个NPC给玩家支线任务吧），但从游戏的角度来看，这么大的场景空无一物，无疑有点可惜，甚至显得有点敷衍。

结语

即便系列曾经历过低谷，但毋容置疑的是，这个系列所创造的刺客宇宙以及令人心醉的昔日文明却是独一无二的。本作在对系统大刀阔斧改革的同时，依然保留了这种历史的沉浸感，这也让本作成为了系列综合素质最高的一作，值得向所有玩家推荐。

超级马里奥 奥德赛

スーパーマリオ オデッセイ



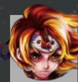
NS

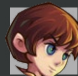
[30]

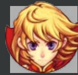
■Nintendo ■动作冒险
■2017年10月27日 ■中文版

•经典再续
•动脑解谜
•内容海量

时隔十五年，“箱庭探索 3D”类《超级马里奥》作品再次回归。虽然马里奥这一次的任务依然是营救公主，但冒险的舞台将会是整个世界。从沙尘漫天的沙之国到冰雪覆盖的雪之国，马里奥将和神奇的帽子凯皮一起，搭乘奥德赛号进行了一场伟大之旅！

10  写完稿的那一刻突然冒出了一个力量之月。
——截稿前一天的晚上余烬做了这样一个梦。

10  精妙绝伦的场景和谜题设计 + 百分百浓缩的纯粹乐趣 + 集系列之精华的感动致敬 = 游戏创作的教科书
——很久没有体会过单纯开心游戏乐趣的梦叶感叹道。

10  不时插入的 2D 点阵关卡令人泪流满面。
——各种经典元素的加入让纱迦感动不已。



从 2002 年的《阳光马里奥》之后，“《超级马里奥》系列”就再也没有推出过“箱庭探索 3D”类型的作品。在进入到 2010 年之后，沙箱以及自由的开放式玩法逐渐成为了主流游戏的必备元素。时隔十五年，《超级马里奥 奥德赛》再次将“箱庭探索 3D”这种玩法带回了人们的视线之中。没有沙箱的超大型地图，但又比横版关卡更自由与开放，这款新世代的“箱庭探索 3D”类《超级马里奥》作品有着怎样的出彩表现呢？

看山是山

在游戏发售之前，任天堂公布了一名老角色将会出现在本作之中。宝琳，这名与马里奥同时诞生的女性角色在本作中成为了纽敦市的市长。在马里奥第一次登场的游戏《大金刚》中，马里奥（Jump Man）要从大金刚（Donkey Kong）手中营救的那名女性角色正是宝琳（Lady），而在之后的“《大金刚》系列”作品中，宝琳也多次登场。这位在本作中再次出现的马里奥前女友，在唤起了不少老玩家关于马里奥最初记忆的同时，也为玩家们带来了本作的主题曲《Jump Up, Super Star!》。除了宝琳之外，本作中还有许多充满情怀的经典元素。

对于不少玩家来说，关于马里奥最初的记忆是那个在平面的 2D 横版关卡中跳跃的水管工，这种最经典的 2D 横版玩法以一种非常独特的方式出现在了本作之中。通过进入那些在 3D 场景中棱角分明的水管，马里奥将会以 2D 的形式出现在墙壁之中，同时整个墙壁上的壁画就是一个可供挑战的 2D 关卡。从基本的跳跃动作到关卡中的敌人构成，2D 平面壁画重现了《超级马里奥》最经典的玩法，甚至还有对于初代《大金刚》和《超级马里奥兄弟》关卡的重现。得益于本作剧情演出的出色设计，部分 2D 平面壁画成为了剧情演出中必须通过的关卡。当剧情进入高潮，马里奥再次进入到 2D 平面壁画中进行冒险，以最经典的形式来诠释最激动人心的剧情，实在是让人惊讶更充满了情怀。

虽说是用尖端技术所打造出来的新世代马里奥，但无论游戏的设计还是剧情的发展（公主又被库巴抓找了），都能让玩家们感觉到这就是那个《超级马里奥》，看山确实就是那座山。

看山不是山

如果你在《塞尔达传说 旷野之息》中看到一座山，那么你可能会有爬上去的冲动，然后找找有没有“呀哈哈”种子。但如果你是在《超级马里奥 奥德赛》中看见一座山，光凭这座山奇特的造型就知道其中肯定隐藏着力量之月，说不定还不只一个。虽说本作的力量之月和《旷野之息》的种子一样都属于收集品，但不同于找种子这种附属玩法，寻找力量之月正是《奥德赛》最核心的玩法，而本作最具想象力的内容都隐藏在这一个个力量之月的寻找过程之中。

由于游戏中每个箱庭场景都不大，所以本作超过 800 个力量之月的在地图分布上相当密集。这已经不是“复行数十步豁然开朗”，而是“刚走两三步惊喜不断”。力量之月分布的密集并不意味着它们容易寻找。在本作之中，看山不是山，钓鱼不是鱼，无路实有路，奇怪不奇怪，每一个惊喜的背后都是一个力量之月的获得。想要在本作中达成全收集，运用普通的思路来进行寻找是完全不够的，跳跃性的思维必不可少。虽说需要“跳跃”一下，但其实游戏中所有的收集品都有着各自的提示，要么是所在位置发光，要么是 NPC 提示，要么是造型和同类不同。在看似“怎么也想不到”的背后隐藏的是本作精妙的游戏设计。

“惊喜不断，伟大之旅”，如果说力量之月制造了不断的惊喜的话，那么马里奥这场周游世界的旅行也称得上伟大。在本作第一次与玩家们见面时，玩家们很难相信那个生活在蘑菇王国中马里奥居然来到了城市中，这种“看山不是山”的惊喜在每一次马里奥到达一个新的国家后都会再次出现。除了蘑菇王国，原来某个地球上还有这么多让人惊奇的国家！而将这趟旅行串联起来的主线剧情也足够的激动人心，即便只是马里奥营救碧奇公主的老套剧情。

看山还是山

对于不少玩家来说，《超级马里奥兄弟》也许就是记忆中关于电子游戏的起源。顶砖块、下水管、跳旗杆，游戏的第一关已经成为无数玩家童年或者少年记忆中无法磨灭的经典。时过境迁，当马里奥的形象从 2D 变为了 3D，当那个操作还不够熟练的孩子长大成人，当曾经的 Jump Man 成为了在全世界旅行的冒险者，在《超级马里奥 奥德赛》中你所看见的还是那座山吗？

有人感慨人生就是一场游戏，但作为玩家的我们更是感叹游戏就是人生。从对于游戏的好奇，到见证了 2D 游戏向 3D 游戏的发展；从一开始的红白机，到如今的次世代主机。经历了无数场惊心动魄的冒险，更拯救了无数个濒临毁灭的世界，已经将游戏作为了人生的你是否也会停下脚步，又想起记忆深处那个向着旗杆顶端跳跃的马里奥呢？

也许，终究会有那么一天，身经百战的我们也会对逼真的画面和主流玩法感到厌倦。当游戏成为了人生，我们想要的可能只是回到那个起点，回到那个看山是山的纯真年代。但岁月无情，向往着最单纯快乐的我们也只能去《超级马里奥》最新作中去感受那份情怀与“好玩”。终究确实会有那么一天，看山还是那个山！

从看山是山到看山不是山，最终回到了看山还是山。当马里奥周游了世界，再一次沿着旗杆爬到了大厦的最顶点，并获得了那个象征着旅程结束的力量之月，这一刻，你所想起的是那个没有名字的 Jump Man，还是那个第一次看山的自己呢？

The Word:R2的终幕

《Vol.4 或是编织世界的蛇们所梦之梦》



.hack//G.U. Last Recode

PS4	
.hack// G.U. 最终编码	BNEI
.hack// G.U. Last Recode	动作角色扮演　日版
2017年11月1日　本地1人	无对应周边
售价479港币	

虽说新章节《Vol.4 或是编织世界的蛇们所梦之梦》赋予了这款高清化作品更多的意义，但过短的流程和没有实际意义的剧情展开，不过也就是服务老玩家们的一道甜点罢了，也正式为 The World:R2 的落幕画上句点。受限于篇幅的关系，系列的剧情回顾以及 Vol.1～Vol.3 的攻略将刊载于即将上市的《PS 专门志》中，希望了解“《.hack》系列”全貌的玩家千万不要错过哦。

文 哪尼 美编 雷普利

按键操作

按键	动作	
左摇杆	移动/菜单项目选择	
右摇杆	调整视角	
方向键	切换目标/菜单项目选择	
○键	攻击	项目确认（非战斗）
×键	防御	项目取消（非战斗）
△键	打开菜单	
□键	觉醒发动	
R1键	技能触发	数据检索（非战斗）
R2键	视角切换	
R3键	视角切换	
L1键	集合	
L2键	视角重置	
L3键	打开道具菜单	
Option键	打开系统设置菜单	
触摸板	切换地图状态	

作弊模式

重制版追加了全新的“作弊模式（Cheat Mode）”，即便是 Vol.4 也可选择，在章节开始界面选择 New Game→Cheat Mode 即可。该模式下玩家的等级、状态、道具、装备等均为最强形态，可以更快速地通关，方便欣赏剧情。若是从未接触过该系列作品的新人，还是建议选择“Normal Mode”，相较原版在各项系统上亦有大幅改良。

功能限制

由于 Vol.4 剧情所发生的时间点是“The World：R2”运营即将结束之前，因此游戏中的诸多功能均无法使用，具体如下：

桌面菜单デ（デスクトップ）	Mail Station、Crimson VS、News Capture、よもやまBBS
The World R:2标题界面	Official BBS、Official Site
游戏功能	摩托车（バイク乗車）、委托任务（クエス）、凭神战斗、部分武器和防具
混沌之门（カオスゲート）	前三章的地址书签（ブックマーク）、无法输入区域关键字（エリアワード）、随机传送（ランダム）、无法传送至其他城镇（タウン転送）

.hack//G.U. Last Recode
Vol.1 /// Rebirth
NEW GAME
Normal Game
Cheat Mode

©Nintendo / Intelligent Systems
©コーエーテクモゲームス All rights reserved.

城镇功能

存档

在 The World 的游戏世界中，需要到“存档屋（セーブ屋）”进行存档，一般位于传送点，也就是混沌之门的附近。

各个章节的存档位是分开计算的，并且相较原版，本作将存档位由原来的 7 个提升到了 20 个。



混沌之门



The World 的游戏世界中的传送点，可以传送至其他的城镇或服务器地址，不过《Vol.4》中限制了大部分的功能，只允许玩家选择地址书签（ブックマーク）中既有的服务器地址。

战斗系统

连段&蓄力

普通的攻击方式，根据不同的武器有所差异，但基本操作一致：
连按○键可形成连段，最大连段数为 4。
长按○键则进行蓄力，蓄力槽满后放开进行蓄力攻击。

冲刺

Xth 形态后可使用，《Vol.4》中默认可用。推动摇杆后按 × 键即可进行快速冲刺，用于回避攻击或是快速接近敌人。

技能触发

战斗中当驰尾头顶出现 R1 键的提示图标，表示此时可以进行技能触发。按下 R1 键打开技能菜单，此时时间处于静止状态，可以通过△○□ × 选择不同的技能。

技能可提前在游戏主菜单中的“スキルトリガー”进行设定，不过《Vol.4》中取得 5th 形态后，则为固定的八相技能，无法更改。



连击

持续对敌人进行连段攻击并造成连续伤害后，会发出闪烁的紫光，此时按下 R1 键选择一项技能发动，即可形成连击。

反击

在敌人使用技能的瞬间按下 R1，选择该名敌人（闪烁黄光）即可发动。

作战风格

玩家无法主动控制队伍中的其他角色，但可以通过更改作战风格来改变他们的行动模式。

奔放	根据不同的情况灵活判断。
怒涛	以使用技能为优先。
不屈	以不使用技能的普通攻击为优先。
遵命	HP回复优先。

属性相性

游戏存在属性的相性，当使用技能触发时，若有针对敌人的弱点技能则该选项会高亮提示玩家，使用属性克制的技能可以给予更大的伤害。属性相性如下：

火↔水、风↔土、光↔暗。

异常状态

名称	效果	回复道具
毒	一段时间内HP持续下降	解毒ソーダ
呪い	一段时间内SP持续下降	祝福ソーダ
睡眠	一定时间无法动弹，遭到攻击则自行解除	刻鳥ソーダ

5th形态

《Vol.4》中盘时可取得究极炼装形态 · 5th，战斗方式相较 Xth 有较大的变化 ：

1. 武器固定为八相剑“无间龙之门”，无法切换成其他武器。
2. 连段与蓄力的招式发生变化。
3. 追加 8 种 5th 专用的特技，分别对应八相。
4. 追加双重触发，R1 键使用第一次技能触发后，再按下 R1 键可打开双重触发选单，再次选择技能。
5. 技能触发和双重触发的选项为固定的八相 5th 专用特技，无法自由更改。



迷宫相关

遇敌方式

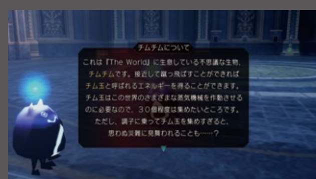
游戏采用可见式遇敌，玩家可以绕过敌人以回避战斗。当然敌人也是有一定的视野范围的，当发现主角时头顶的标志会由？变为！，强制触发战斗。

不意打ち

在尚未被敌人发现时，或是从背后悄悄接近后先按◦键发动进攻，此时进入战斗画面右上角便会显示为“不意打ち”。可以给予敌人大幅伤害并带有吹飞效果。

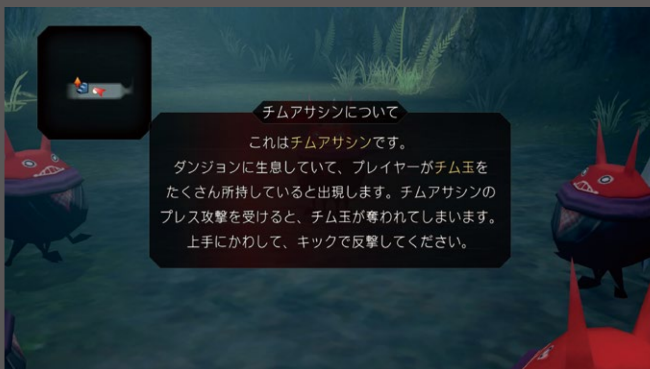
チムチム&チム玉

遍布于迷宫各处的可爱生物，破坏物品或是蒸汽管道附近都会出现（循环从蒸汽机关附近的洞口排队出现，抓准时机踢下管道可以利用喷出的蒸汽将它们击落），一般情况下是无害的。只要踢它们就可以获得名为“チム玉”的道具，迷宫中许多机关，如一些石门或是传送点等，都需要使用一定数量的チム玉才可以启动，因此是攻略迷宫时不可或缺的道具。一般情况下一个迷宫中需要 30 个左右的チム玉，在探索的过程中注意收集即可。相较原版，本作将チム玉的持有上限从原来的 99 提升到了 999，一定程度上加快了探索迷宫的节奏。



チムチム一般有以下四个种类，所持有的チム玉数量有所差异

蓝色チムチム	最普通的种类，每一只持有一颗チム玉。
紫色チムチム	较为稀有的种类，每一只持有10颗チム玉。
国王チムチム	非常稀有的种类，每一只持有50颗チム玉。需要踢10下能成功，并且中途会跳起攻击玩家。
刺客チムチム	特殊的种类，红黑相间。遇到后请尽快踢掉它们，否则会偷取玩家所持有的チム玉。



数据搜索

迷宫探索时（非战斗状态下）长按 R1 键可进行数据搜索，从而开启一些隐藏元素，一般当画面突然出现不正常的杂讯时，就表示该区域附近有“数据扭曲”。使用数据搜索可以打开通往“认知外迷宫”的传送门，从而前往新的迷宫，或是奖励道具的地区。



区域成绩

通关迷宫后根据玩家的表现情况会给出区域成绩的评价，总评价越高则给予的报酬也就越好。评价判定由以下几项元素所构成 ：

1.不意打的成功次数
2.打倒的敌人数量
3.宝箱开启数量
4.迷宫中物品破坏数量
5.获得的チム玉数量

エリアリザルト　B：確認終了

人知れぬ　晩景の　救出劇

		Rank
不意打ち成功数	5/15回	D
倒した敵のパーティー数	15/15組	S
宝箱オープン数	6/8個	B
オブジェクト破壊数	9/13個	B
獲得チム玉数	28個	A

総合評価

		Total Rank
報酬	愚者のタロット	B

Vol.4 基本流程

注意，本流程中略有剧透，请谨慎食用。

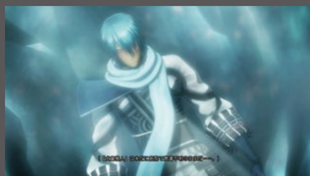
前往欧凡的封印之地

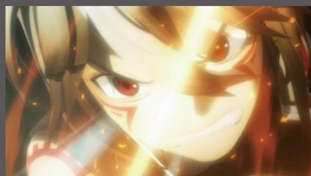
◆开篇时会有简单的剧情回顾，老玩家即便跳过前三个章节直接开玩，也能够基本回忆起此前的剧情。进入“桌面”界面，此时大部分功能均不允许使用，直接选择“The World”后并登陆（LOG IN），进入游戏世界中。

◆调查中央的传送门（Chaos Gate）后，收到佐伯（派）的联络。之后调查传送门，选择“Δ 隐されし 禁断の 无名窟”。

Δ 隐されし 禁断の 无名窟

◆往前走一段后触发剧情，华丽的剧情演出后 ...... 封印巍然不动。
◆返回传送门，选择“タウンへ戻る”，回到城镇。

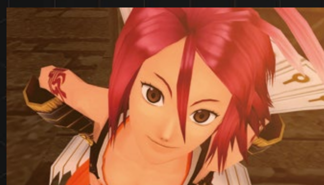




与同伴们的再会

◆传送回城镇后与席拉巴斯、贾士伯、摇光、阿托莉、志乃等同伴们再会，众人一同前往中央广场。

◆分别与中央广场上的同伴们一一对话，剧情过后收到艾娜（AINA）的短讯，回到传送门处选择前往“Δ 隐されし 禁断の 圣域”。



Δ 隐されし 禁断の 圣域

◆进入熟悉的“グリーマ　レーヴ大圣堂”，从艾娜的口中得知，哥哥欧凡在现实中的病情不容乐观。而艾娜则埋怨驰尾并未尽全力拯救欧凡，不过即便驰尾其实一直在为此调查并努力着，但如今失去了碑文使能力的他确实束手无策。因此面对艾娜的误解，他没有一句辩解之词。



◆剧情过后，从传送门返回城镇。

脸盲症的神秘少女

◆刚回到城镇，驰尾偶遇一名正把别人错认为自己的陌生少女，即便这个完全无法把别人的姓名和脸庞对上号的奇怪家伙非常可疑，但她却知道有关于欧凡的情报，并提供了一个新的服务器地址“Δ 人知れぬ 晚景の 救出剧”。

◆此后无法独自前往，必须打开主菜单，选择“パーティー”，从在线的同伴中任意选择两名加入到队伍当中。接着再传送至“Δ 人知れぬ 晚景の 救出剧”。

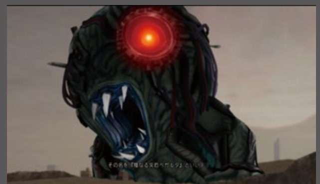


Δ 人知れぬ 晚景の 救出剧

◆新章节的第一场迷宫攻略，一如往常的一本道。来到最顶层打败 BOSS 后，神秘少女再次出现，这一次她自称是工会“月之树”会长——欅的妹妹，同时对欧凡的情况和真实想法也了如指掌，甚至知晓如何拯救欧凡的方法。但提供方法是有条件的——驰尾必须先救出欅。

◆老玩家们应该都知道，欅表面上是“月之树”的会长，但同时也是黑客和流浪 AI 聚集地“ネットスラム·タルタルガ”的统率者。而在两天前，名为“阴影之灾难 贝加尔特”的巨型怪物突然出现，并袭击了ネットスラム。为了守护众人，欅被贝加尔特所吞噬。

◆得到新的服务器地址“Δ 争いし 非凡の 新世界”后，到迷宫最深处的石像前领取宝箱奖励，接着传送回城镇。



Δ 争いし 非凡の 新世界

◆从城镇传送至“Δ 争いし 非凡の 新世界”，在地下三层的最深处触发剧情，挑战未知的怪物“阴影之灾难 贝加尔特”。

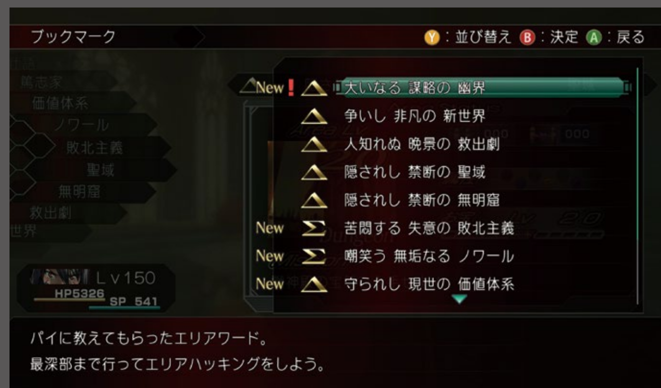
◆一般状态下，贝加尔特笼罩着防护层，必须先消灭周围的杂兵后，才能对本体造成有效伤害。



◆击退贝加尔特后，传来了欅的声音，他希望驰尾能够访问ネットスラム的终端（端末）。最后前往迷宫最深处的石像前领取宝箱奖励，传送回城镇。

前往ネットスラム的方法

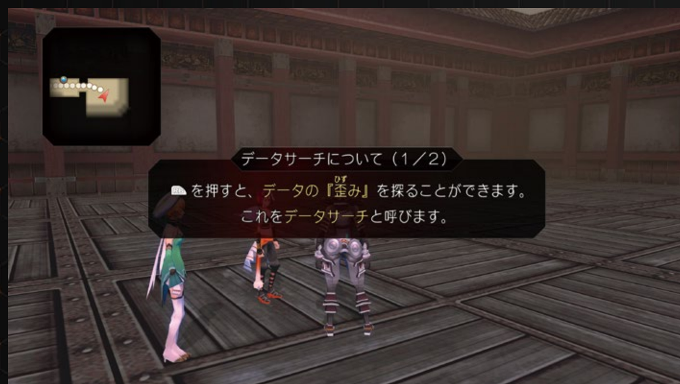
◆回到城镇后收到派的联络，得知目前通往ネットスラム的道路都被切断了，惟一的方法是骇入服务器“Δ 大いなる 谋略の 幽界”的最深处，才能打开传送通道。



◆通过传送门前往“Δ 大いなる 谋略の 幽界”。

Δ 大いなる 谋略の 幽界

◆前往迷宫最深处击倒 BOSS 后，按照提示长按 R1 键进行“数据搜索”，成功打开传送通道后，便可前往ネットスラム。



拯救欅的方法

◆前往ネットスラム最深处的房间中调查终端（端末），不过系统出现错误，而修复则需要数天的时间。此时派及时出现，表示交给自己这样的专业人士来处理，时间会大大缩短。



◆大部分曾经的伙伴都已经聚集于此，趁着修复的时间，到街上与他们所有人进行对话吧。最后与艾娜再次相遇，此时她已经完全明白了驰尾为拯救欧凡所做的一切。



◆返回终端所在的房间触发剧情，此时派已经完成了所有的数据解析。原来贝加尔特是由于游戏世界的扭曲而产生的怪物，想要彻底打败它并救出欅，需要借助通过终端所制作出的“MOD 程序（MOD プログラム）”。

◆获得新的服务器地址“Σ 神さびる 没落の 廃墟島”，此前的队友已经离队，请在出发前选择两名同伴入队。

Σ 神さびる 没落の 廃墟島

◆前往迷宫最深处触发剧情，再次挑战贝加尔特。打法与前一次基本相同 还是先解决周围的“眷属”后，再集中攻击本体。最终使用“MOD 程序”消灭敌人，救回欅。

◆可疑的是，欅表示自己从来就没有妹妹，不过当他仔细打量这个所谓的“妹妹”后，却显得饶有兴致，并告知驰尾若想取回“凭神”的力量，少女是关键因素。



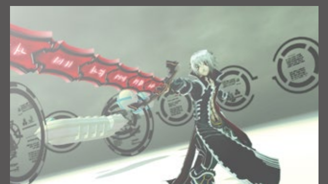
◆继续往前打开两扇需要チム玉的门，在石像前取得奖励，从传送门返回ネットスラム。

新的力量，诞生！

◆回到ネットスラム最深处的房间，欅表示不仅可以帮助驰尾取回曾被自己所封印的“凭神”，甚至还可以拥有全部八相的能力，并且只要以神秘少女的血作为媒介，便不会因此让对存在的“库比亚”诞生。

◆借助欅的术式和少女之血，八相之力齐聚，驰尾也因此获得了究极炼装形态——5th 装扮，以及新的武器——八相剑“无间龙之门”。





◆前往街道与所有的同伴对话后，传送至新的服务器“Σ 光放つ 创世の 境界线”。

Σ 光放つ 创世の 境界线

◆在第四区画击败 BOSS，前往最深处取得宝箱奖励，接着返回刚才 BOSS 所在区域，地图左上角的位置会出现不稳定的画面闪烁，在此处按 R1 进行数据搜索即可打开传送通道（进入后一直到结局时无法存档，请注意）。



◆传送至欧凡的封印之处，使用新的力量轻松击碎封印，但无论驰尾如何呼唤，欧凡并未苏醒。此时少女再次现身，并化为黑色的数据回归欧凡的体内。原来，她正是曾经寄宿于欧凡左臂上的AIDA。AIDA的回归不仅唤醒了欧凡，也带回了所有的记忆。在驰尾一番“爱的说教”下，欧凡终于决定不再逃避，选择了直面现实的“苦难之道”。

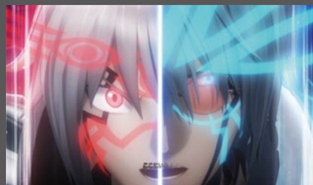


◆然而庞大的怪物再一次撕裂空间，驰尾与欧凡两人则因此落入“认知外的迷宫”中。



认知外的迷宫

◆虽然是全新的迷宫，不过设计上依然无甚特别之处，只是敌人的分布相对密集一些。另外，每一层都有一名BOSS级怪物，击败后通过传送点前往下一层。



◆在第三层的最深处再次挑战贝加尔特，套路与前两次一致——先消灭周围的眷属杂兵，再攻击本体。清杂兵时建议使用八相特技的“天命修罗曼荼罗”与“复仇的宝珠”，贝加尔特会使用大范围的电击攻击，注意回避即可。将其消灭后正式进入最终BOSS战。

◆驰尾与欧凡（的凭神）合体，进入凭神战。这基本是一场毫无难度且严重套路化的战斗，一共分为四个阶段：

第一阶段：

长按□进行多重锁定(マルチロックオン)，当锁定光圈变为橙色后放开即可射击，从远处对BOSS本体造成伤害。当蓝色的指示槽降为0时立刻用○键冲刺至本体前，连续按×键进行斩击，给予大幅伤害。之后重复这一流程即可。



第二阶段：

第二阶段BOSS除了会使用放出杂兵的“黄泉の客人”，还会使用放出骷髅头的“尸者の绝望”，当骷髅头接近时请用斩击解决。其余操作与第一阶段相同。

第三阶段：

第三阶段中“黄泉の客人”放出的杂兵明显增加，请使用多重锁定优先解决。BOSS追加新的攻击招式“终焉の闪光”，从坐骑的手部发射三道激光，不过准备动作非常明显，注意用○键回避即可。其余操作与前两阶段相同。

第四阶段：

第四阶段BOSS追加新的招式“凶牙的诱食”，不过准备时间较长，可以抓紧时间用多重锁定削减HP至0并打断，其余操作与前两阶段相同。最终的最终，按照游戏提示，长按○键彻底解决敌人。

真结局分歧

•剧透醒目•剧透醒目•剧透醒目•

打败最终BOSS后，再次进入“The World”，可以享受在游戏世界中的最后一天。首先到中央广场与同伴们对话后，就可以邀请他们组队一同挑战新的迷宫地图。其中欧凡的互动关系到最终结局的分歧。



首先前往中央广场与欧凡对话，接着返回传送门处自动触发剧情，解锁新地点“Σ 永久誓う 罪科の 天秤”。之后邀请欧凡入队，一同前往挑战。



迷宫：Σ永久誓う罪科の天秤

BOSS位于第三区画的深处，胜利后前往最深处的石像前开启奖励宝箱，剧情过后通过传送点返回城镇，再次触发对话剧情。当出现下图中的选项时，便是最终结局的分歧点，结局CG有所差异，不过实际上只是恶搞罢了，剧情上并没有什么实际的影响。



选项	结局
当たり前だ！	Best Wishes（亲人关系）
いいや、俺にとってあんたは……	Forever in Love（结婚关系）

奖杯列表

奖杯	名称	取得条件
白金	The Worldを極めし者	取得其他所有的奖杯。
铜杯	再誕	《Vol.1 再誕》通关。
铜杯	君想フ声	《Vol.2 君想フ声》通关。
铜杯	歩くような速さで	《Vol.3 歩くような速さで》通关。
铜杯	あるいは世界を紡ぐ蛇たちの見る夢	《Vol.4 あるいは世界を紡ぐ蛇たちの見る夢》通关。
铜杯	パーフェクトクリア	在完成迷宫后的区域成绩取得S级总评价。
铜杯	エリアの練達者	区域成绩获得50次以上的A级总评价。
铜杯	取引成立	与同伴进行交易。(包括取得联络地址前的同伴)
铜杯	スーパートレーダー	与同伴进行交易达到50次。(包括取得联络地址前的同伴)
铜杯	Present for you	赠送礼物给同伴。(包括取得联络地址前的同伴)
铜杯	感謝の心	赠送礼物给同伴达到30次。(包括取得联络地址前的同伴)
铜杯	新米ライダー	乘坐摩托。
铜杯	一人前ライダー	乘坐摩托奔跑超过30分钟。
铜杯	初めての錬成	进行炼成。
铜杯	熟練の錬成術士	炼成100次。
铜杯	メカ・グランティの救済者	救出メカ・グランティ五次以上。
铜杯	アニマルキッカー	踢幸运动物5次以上（摩托车撞击亦可）。
铜杯	チムズキッカー	踢30只以上的チムチム（摩托车撞击亦可）。
铜杯	コミュニケーション大好き	在同一Vol.中，与10名以上的PC10进行对话。
铜杯	PKK	在同一Vol.中，讨伐10名以上的PK。
铜杯	孤高の走り屋	在活动“ハイウェイ・マスター”中取得全部的冠军。（从Vol.2获得1st关键词“時刻む”后一直到Vol.3活动开始前，可挑战摩托相关的任务）。
铜杯	メカ・グランティの救世主	活动“メカ・グランティの迷走”通关。
铜杯	アニマルハンター	活动“幸運データ収集計画“通关。
铜杯	チムズハンター	活动“チムズ・キッカー”通关。
铜杯	The Worldの有名人	活动“ビックマンのモデル”通关。
铜杯	死の恐怖	活动“賞金首を追え”通关。
铜杯	ハイウェイの帝王	活动“ハイウェイ・マスター”通关。
铜杯	必殺の連舞	连击発動次数达到100次。
铜杯	追撃の凶刃	连击発動回数达到300次。
铜杯	背後からの猛襲	不意打100次以上。
铜杯	忍び寄る鋭鋒	不意打500次以上。
铜杯	覚醒めし力	觉醒50次以上。
铜杯	覚醒めし真の力	觉醒200次以上。
铜杯	掃滅の戦士	战斗胜利100次以上。
铜杯	歴戦の闘士	战斗胜利500次以上。
铜杯	絶世の覇王	战斗胜利1000次以上。
铜杯	勇敢なる仲間達	竞技场挑战次数50次以上。
铜杯	闘志溢れる戦友	竞技场挑战次数200次以上。
铜杯	刹那の一撃	反击次数50次以上。
铜杯	神速の逆襲	反击次数200次以上。
铜杯	データドレイン	凭神觉醒10次以上。
铜杯	Crimson VS中級者	Vol. 2及Vol. 3中在Crimson VS获得胜利100次。
铜杯	Crimson VS上級者	Vol. 2及Vol. 3中在Crimson VS获得胜利500次。
金杯	Crimson VS博士	Vol. 3中集齐Crimson VS的所有卡片开启画廊。
金杯	特別な誓い	观看订婚事件。
金杯	ギルドランク9達成	从Vol.1开始继承至Vol.3，八百由旬ノ書全部升到9段且工会等级升至9。
银杯	1stワードコレクター	从Vol.1开始到Vol.3，所持有的“区域关键词 1st”累计达到60种以上。（推荐继承）
银杯	2ndワードコレクター	从Vol.1开始到Vol.3，所持有的“区域关键词 2nd”累计达到60种以上。（推荐继承）
银杯	3rdワードコレクター	从Vol.1开始到Vol.3，所持有的“区域关键词 3rd”累计达到60种以上。（推荐继承）
银杯	レベル限界到達	Vol.3或Vol.4中不使用作弊模式，让主角驰尾的等级达到150。
铜杯	事件の真相	ターミナルDisc（Terminal Disc）内容全部解锁
铜杯	パロディーな世界	观看パロディーモード（Parody Mode）的所有内容



Forever in Love

攻略透解 GUIDE THROUGH



“惊喜不断，伟大之旅！”从蘑菇王国出发，马里奥和凯皮将搭乘奥德赛号在世界各国进行冒险之旅。作为系列最新作，同时也是阔别 15 年之久的“箱庭探索 3D”类《超级马里奥》，本作凭借其极其出色的游戏素质征服了无数玩家。除了剧情流程外，力量之月的收集也是本作游玩的重点，因此本攻略除了会为大家带来系统和流程的解析外，也会奉上一部分的力量之月收集指南。收集！跳跃！UP！让我们向着月球的尽头，出发！

超级马里奥 奥德赛		NS Nintendo	
スーパーマリオ オデッセイ		动作冒险	中文版
2017 年 10 月 27 日	本地 1~2 人	无对应周边	
售价为 5980 日元			

文 余烬　美编 NINA

蘑菇国新手指引

画面解析



© 2017 Nintendo

①目前所持有的金币数，当获得金币时数字和图标会变为黄色。
②目前所持有的本地硬币数，当获得本地硬币时数字和图标会变为紫色。
③目前所持有的力量之月数。
④该图标的出现表示目前正在播放音乐列表中的音乐。
⑤生命值，中间心形里的数字表示目前生命值，通过外围圆环所剩余的弧形段数也能看出目前的生命值。通过获得体力心能够增加额外的生命值。
⑥指南针，中间的红色指针表示马里奥所面向的方向，外围圆环中的红色弧形表示镜头所面向的方向。当靠近目标时，指南针中还是出现×标志，以表示出目标的具体方位。

操作键位





◆1人游戏时，可以在系统菜单的“选项→操作设置→地图操作”中开启“按↑打开地图”的功能，使得打开地图能更顺手。

◆虽然使用Pro手柄或者将双手柄插在主机上依然能够游玩本作，但依然还是建议采用双手柄竖握的方式来游玩游戏。游戏中在控制帽子时会大量地运用到手柄的体感功能，而双手柄竖握能非常融洽地把帽子控制和体感联系到一起，并且游戏中所有与帽子相关的动作都能轻易地做到。虽说Pro手柄也能做到几乎所有与帽子相关的动作，但在动作的一些细节上会存在差异，并且也不如双手柄竖握来得便利。因此，在条件允许的情况下，还是建议采用双手竖握的方式来游玩本作。



基本动作

在系统菜单的“动作指南”中，有对马里奥的各种“基本动作”的按键方法进行非常形象的说明，因此不再详细叙述各基本动作的按键方法。这里对其中几个比较重要的基本动作进行特别说明。



远跳

虽说远跳在平地上能发挥的作用有限，但在一些从高处跳到远方低处的场合，远跳将变得非常实用。在月之国这种无重力场合，远跳能使马里奥飞行很长一段时间，在多个场合均会使用。

撞地

撞地是游戏中频繁运用的基本动作，不少隐藏在地面的力量之月都需要用撞地将之撞出。同时，对不少敌人造成伤害的有效攻击手段也是使用撞地撞击敌人的头顶。请务必熟练掌握。

踩帽跳

踩帽跳使得马里奥能够在空中进行二次跳跃，从而跳上更高或者更远的平台。当面对一个普通跳跃无法达到的平台时，可以尝试使用简单的踩帽跳到达。

身体攻击

身体攻击是比踩帽跳更容易使用的空中二段跳跃，在跳到更远的平台以及赛跑小游戏中都非常的实用。身体攻击和踩帽跳进行配合能实现三段甚至四段跳跃，具体方法为：跳到空中将帽子丢出并持续旋转，使用身体攻击后立即再次按住丢帽子键，从而使得身体攻击后能踩在帽子上继续跳跃，之后再次使用身体攻击即可形成四段跳跃。

撞地跳

无论是踩帽跳还是后空翻，都会使马里奥在高跳的同时移动小段距离，在某些狭小平台进行使用时容易出现意外。而撞地跳所带来的便是原地的高跳，更为简单也更为实用。

旋转扔

本作不少场合都需要使用旋转扔来击打周围的嫩芽从而使之开花。除了使用体感做出此动作外，转动左摇杆使马里奥进行旋转后再将帽子丢出也能做出该动作。

平面壁画

游戏中存在着不少棱角分明的水管，进入这种水管后马里奥将进入经典的2D横版关卡中进行活动。在3D世界中所能做出的基本动作在平面壁画中均不能使用，并且马里奥也无法丢出帽子。在平面壁画中需要使用最基础的跳跃、踩踏、顶撞来击败敌人并通过关卡。另外，左摇杆配合Y键做出的冲也需要熟练掌握，冲不仅能让马里奥跑得更快也能跳得更远。值得一提的是，马里奥穿戴的套装也会在平面壁画中有所显现。



附身能力



将帽子丢向可附身的敌人或者物体时，马里奥将控制它们的身体并获得它们的能力。正确利用这种独特的能力正是本作解谜以及过关的关键点。游戏中共存在着 52 种可附身的对象，在地图的“附身列表”中能看到目前已经附身过的对象，而在系统菜单的“动作指南→附身动作”中则能看见已附身对象各能力的具体按键方法。注意，当从附身对象中取消附身后，对象会在原地晕眩一段时间，之后附身对象会直接消失。

在本作中，所有戴有帽子的友方角色均无法进行附身，而对于戴有帽子的敌方角色，可通过将其帽子击落之后进行附身。另外，当物体的顶部出现了小型的问号塑料圆盘时也能对其进行附身。总之请多多丢出帽子去尝试能否附身，某些可附身的对象也许会吓你一跳！

2人游玩

在系统菜单中选择 2 人游玩并设置好手柄后即可进入双人协力模式。在该模式下，将由一人控制马里奥一人控制凯皮。所有在 1 人游玩时马里奥能做出的基本动作，在该模式下依然能由马里奥做出。而凯皮除了能够进行攻击与附身外，还能主动来到马里奥的脚下为其作为踩帽跳的踏板。并且，当凯皮位于马里奥的头顶时，直接按下跳跃键即可将马里奥抛向空中，最多抛两次。运用凯皮的此动作配合上马里奥本身的动作，能较轻易地越过不少高难度的平台。在马里奥进入附身状态时，凯皮依然能够自由活动，但在给稻草人戴上帽子等特殊情况下则无法活动。总的来说，2 人游玩能使游戏变得更加容易，但对两人的默契程度有一定的要求。



全世界旅行手册

MOUNT VOLBONO

奥德赛号

在主线流程中到达瀑布国，完成剧情并将收集到的 4 个力量之月作为燃料补充进奥德赛号之后，奥德赛号得以复活，从而能够正式使用。马里奥在世界各国辗转的方式便是搭乘奥德赛号，随着补充进奥德赛号中的力量之月越来越多，奥德赛号会逐渐升级从而能够到达新的国家。在前往了地球上所有的国家并收集了足够的力量之月后，奥德赛号的帆会升级为完整的黄色气球，此时即可前往月球。奥德赛号帆上的数字即为目前所补充的力量之月总数。



在各个国家的本地商店中可以买到各种贴纸，从而将这些贴纸帖在奥德赛号外围进行装饰。同时，在各个国家的本地商店中也能买到装饰奥德赛号内部的各种纪念品。通过奥德赛号内部的衣柜能查看目前已经持有的服装并进行换装。在游戏通关后，还有可能在奥德赛号内部遇见戴帽子的小狗。另外，无法在奥德赛号内进行传送。


▲在奥德赛号的烟囱以及下图位置使用撞地，也能进入奥德赛号内部。

力量之月

除了作为奥德赛号的燃料以外，力量之月更是游戏中最重要的收集品，寻找力量之月的这个过程正是本作游玩的核心。本作存在着超过 800 个力量之月供各位玩家进行收集，由

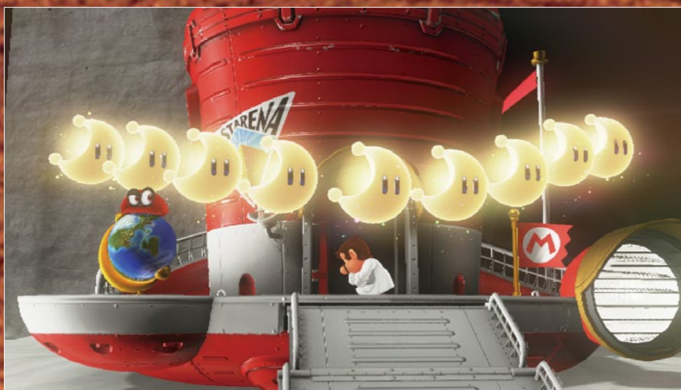


于在通关后可以在商店中直接花费100金币购买力量之月，因此补充进奥德赛号中的力量之月最多能达到999个。

在地图中的“力量之月列表”中能详细地看到每个国家里每个力量之月的编号、名称、所在位置、获得时间等相关信息。

收集力量之月的方法非常之多，在商店中购买、击败BOSS获得、在迷宫深处获得等等，不少力量之月的获得方法都充满了想象力。在完成了对应国家的主线剧情后，能在奥德赛号旁边的奇诺比奥提示员处花费50金币购买一个力量之月所在位置的提示。通过奇诺比奥提示员旁边的amiibo大叔并使用了amiibo后同样能够得到力量之月的位置提示，但每次提示都需要5分钟的等待时间。另外，与提示鸟进行对话后，能获得最多任意三个力量之月名称的提示。需要特别注意的是，无论是奇诺比奥提示员、amiibo大叔还是提示鸟，都只能对当前国家目前可触发并获得的力量之月给予提示，部分有前置条件或者二周目才能获得的力量之月，在未满足条件前将不会给予提示。当目前所能获得的力量之月全部获得后，将不会再得到提示。

不同国家的力量之月有所不同，必须获得当前国家固定数量的力量之月并补充进奥德赛号之后，才能前往下一国家。



路线选择

在主线流程中，存在着两次主动选择接下来所前往国家的机会，第一次是在离开沙之国后，将可以选择是先前往森之国还是湖之国，第二次是在离开都市国后，将可以选择是先前往雪之国还是海之国。无论是先选择前往哪一个国家，剩下的那个国家都可以在之后前往。

虽说所有的国家都会先后前往，但路线的选择会影响到“欢迎来到XXX！”的系列力量之月中各壁画所前往的国家。也就是说，根据路线选择的不同，各个国家的壁画所前往的其他国家也会有所不同。这之中的具体规律目前暂不明确。另外，一周目时可能会出现空白的壁画，这种空白的壁画在通关后均会出现图案。

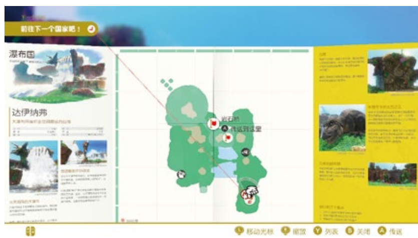
本攻略力量之月收集部分的“欢迎来到XXX！”的系列力量之月，将以主线流程中的路线选择为准。



地图

在国家中进行冒险时，按下-或↑（需在操作设置中开启）即可进入到地图界面。在该界面不仅能够查看当前国家的地图，还能够通过左右两侧的图文介绍了解当前国家的风俗和特色，不少力量之月的谜题也在图文介绍中有所提及。

通过地图上的各种标记能看见目的地、商店、提示鸟、小游戏、中点旗的具体位置，将光标移到中点旗后，还能够按下A键传送到该位置。无论是在野外、迷宫中、商店中还是附身状态下，均可以通过选择地图里的中点旗来进行传送，但当马里奥处于滞空状态或者奥德赛号内部时无法传送。



在地图界面中按下Y键能进入到列表选单中，通过L键和R键能在力量之月列表、附身列表、纪念品列表、音乐列表（通关后开启）间进行切换。各列表的右上角数字表明了目前的收集情况。

商店&本地硬币

每个国家都有一间克雷吉佳普商店，商店里包含了以黄色为主题的金币柜台和以紫色为主题的本地硬币柜台。顾名思义，金币柜台只能使用金币进行消费，而本地硬币柜台则需要使用本地硬币进行消费。

每一间商店的金币柜台都会提供体力心和力量之月，在二周目时更是能在这里反复购买力量之月。此外，金币柜台还会出售各种主题的服装，随着流程着推进以及力量之月的获得，所提供的服装将会越来越多。当为奥德赛号补充了560个力量之月后，将能够解锁金币柜台中的所有服装。



商店中的本地硬币柜台除了提供符合当地主题的服装外，还会出售奥德赛号用的贴纸和纪念品。在本地硬币柜台购物所需的本地硬币需要在当前国家的各个地点进行收集，和力量之月一样属于一次性收集品。每个国家所能获得的本地硬币数量上限，能在地图的“力量之月列表”右上角进行查看。在一周目时，就可以获得各个国家所有的本地硬币，但也有部分国家不存在本地硬币。由于本地硬币的全收集和某些成就息息相关，因此也是力量之月全收集的必要条件之一。

在商店购买服装的同时能直接进行穿戴，而位于房间内的商店也会提供衣柜以供换装。

小游戏

除了在世界各国进行冒险外，在小游戏中取得优异的成绩并与全世界的玩家进行排名也是一种极具挑战性的玩法。本作中小游戏的种类非常丰富，并且所有的小游戏在达到一定成绩后都会获得力量之月，部分小游戏还提供了两个力量之月。除了力量之月外，部分小游

戏的成绩还可以上传到互联网并与全世界玩家进行排名，通过排名版能够查看排名情况。另外，诺库嗒库赛跑这一小游戏将会在二周目时出现在各个国家中。

小游戏	国家	排名版
转转机	沙之国、都市国、料理国	无
诺库诺库步行	沙之国、雪之国、月之国	无
拼图	云之国、蘑菇王国	无
迷你小车挑战	都市国	有
跳绳挑战	都市国	有
弹跳博乌尔GP	雪之国	有
沙滩排球	海之国	有
诺库嗒库赛跑	各个国家	有

迷宫

通过打开帽子图案的门、进入水管、附身迷你火箭并起飞等各种方式，能进入到一个不同于箱庭场景的拥有独特主题的小场景中，这类小场景在本作中被称为迷宫。这些小规模的迷宫中有着各种主题的机关，需要马里奥熟练进行平台跳跃或者解谜之后才能到达迷宫最深处。几乎每一个迷宫中都有两个力量之月，一个位于迷宫最深处，另一个则隐藏在迷宫中。部分迷宫中还有着一组本地硬币。由于迷宫中的机关都经过精心的设计，所以对于动作苦手来说，想要过关可能稍显困难，此时可以选择进入“帮助模式”来降低平台跳跃的难度。



▲在箱庭场景中打开这种帽子图案的门，一般都意味着将会进入到迷宫之中。

帮助模式

在系统菜单的“选项→模式选择”选择“帮助模式”之后即可进入帮助模式，注意在进入帮助模式时会从上次保存的场景开始游戏。帮助模式所提供的帮助主要体现在以下方面：

◆在进行主线流程时，地面上会出现蓝色的箭头标出前往目标方向的路线。

◆当马里奥失足掉落时并不会直接死亡，而是减少一格生命值并返回之前的失足位置。

◆当马里奥掉落进毒沼时并不会直接死亡，而是减少一格生命值并返回之前的掉落位置。



◆马里奥的最大生命值变为6，并且所增加的不是体力心所提供的那种不可回复的额外生命值。

◆站在原地不动一段时间后，生命值会逐渐回复至最大值。

抓拍模式

在控制马里奥时按下方向键↓即可立即进入抓拍模式。在抓拍模式下不仅可以移动、旋转、倾斜镜头，还可以给照片使用各种风格的滤镜。再按下Y键隐藏键位说明后，按下拍照键即可对当前画面进行抓拍。所抓拍的照片可直接在NS的相册中进行查看。马里奥的冒险固然精彩，但也需要镜头的记录与美化。



amiibo

在amiibo大叔处使用amiibo除了能获得力量之月位置的提示外，还有可能获得各种服装。并不存在amiibo独享的服装，所有通过amiibo获得的服装均能在游戏中购买。此外，在控制马里奥时长按方向键→后即可随时使用amiibo，用此方法使用amiibo虽然不会得到力量之月的提示，但也会获得某些道具或状态等奖励（其他主题的amiibo一般都是金币）。另外，马力欧、桃花公主和酷霸王的amiibo的奖励最为特殊与实用。

马力欧的amiibo：在一定时间内呈现无敌状态，不会受到伤害。

桃花公主的amiibo：可以得到体力心。

酷霸王的amiibo：会显示本地硬币的位置。



马里奥冒险日志

帽子国 戴布伦



帽子国的凯皮

游戏开始后建议在主菜单的“动作指南”中学习下马里奥的基本动作。一路追随凯皮前进，剧情之后马里奥获得了帽子相关的动作和能力。

前往帽子塔的塔顶

来到眼睛桥的桥头时，将帽子扔在开关上拉动开关。来到帽子塔前后用帽子将门击打开后进入帽子塔内部。进入内部后需要使用帽子的能力附身在青蛙身上，通过青蛙的高跳继续前进。来到出口的门前，能在上方区域发现宝箱，打开后能获得提供额外生命值的“体力心”。继续前行来到塔顶后进入首场 BOSS 战。

BOSS

由于 BOSS 一开始时头戴三顶帽子，所以想通过跳跃踩踏的方式来攻击是做不到的。需要先用帽子攻击 BOSS，将 BOSS 的三顶帽子击落后再进行踩踏攻击。被击落的帽子会在场地中不停地旋转移动，注意躲开。两个回合后即可击败 BOSS。



前往邻国

击败 BOSS 后，使用帽子附身在电箱上，沿着电线不断向前即可来到瀑布国达伊纳弗。

瀑布国 达伊纳弗



第一个力量之月

来到目标所在地后会发现一只拴着锁链的球形敌人汪汪，附身在汪汪身上后瞄准力量之月所在的岩石，反向拉动摇杆，松开后汪汪会反弹过去将岩石撞碎，从而获得其中的力量之月。



瀑布上的崇高之月

来到奥德赛号后发现还需要 4 个力量之月才能启动。继续前行，附身在小汪汪身上并撞开右上图的岩石后获得一个力量之月。

附身在大汪汪身上撞开旁边的大型岩石后开启前行的道路，并发现“岩石桥”的中点旗。走过岩石桥后，再附身在前方的大汪汪身上，撞碎旁边的墙壁，平面壁画出现。通过平面壁画来到上层后发现中点旗“达伊纳弗高地”，攀爬到旁边竖杆的顶端能获得“体力心”。

附身离岩石较远的汪汪后，撞击离岩石较近的汪汪，从而使被撞的汪汪反弹后撞碎岩石，之后进入 BOSS 战。



BOSS

在躲开 BOSS 汪汪攻击的同时用帽子击落汪汪的帽子，之后附身在汪汪身上。反向拉动摇杆瞄准 BOSS 进行攻击。注意变身成汪汪后不要被 BOSS 抓到。三个回合后即可击败 BOSS。之后获得崇高之月。



前往下一个国家

将收集到的 4 个力量之月作为燃料补充进奥德赛号后，奥德赛号复活，并能来到下一个国家沙之国阿炽尼亚。此时可以回到帽子国和瀑布国进行相关收集。

沙之国 阿炽尼亚



阿炽尼亚遗迹之塔上

到达阿炽尼亚遗迹后，可以通过附身在弹头杀手身上，从而凭借期飞行能力闯过不少平台。一路上行，来到中点旗“阿炽尼亚遗迹 圆塔”后，即可在旁边获得一个力量之月。

收集！沙之月亮碎片

◆第一块：乘坐自动向前移动的石块，最后会来到中点旗“观像遗迹”，往前走几步即可获得第一块沙之月亮碎片。

◆第二块：对观像进行附身，将眼镜戴上后会发现毒沼中出现了平台，在其中一处平台可获得第二块沙之月亮碎片。

◆第三块：第三块沙之月亮碎片就在沙丘上，走过去即可获得。

◆**第四块**：再次对观像进行附身，来到下图所示位置乘坐上下移动的石板，戴上眼镜沿着出现的平台即可来到第四块沙之月亮碎片所在位置。

◆**第五块**：来到第五块碎片地图所指示的位置即可获得。

集齐五块碎片后，来到沙之月亮所在位置即可获得又一个力量之月。



倒金字塔的对决

向着倒金字塔前行并进入内部，利用弹头杀手飞到对面平台后进入平面壁画中，这里的平面壁画上部是含有正三角的红色区域，进入该区域后，马里奥会上下颠倒并倒挂在上壁上，运用此机制可通过平面壁画。从平面壁画出来后，需要引导或附身弹头杀手炸毁前方石块，从而继续前行。下一房间尽头墙壁处有单独一块石块，通过弹头杀手炸毁后会获得“体力心”。对弹头杀手进行附身，并飞向对面平台。击打平台中的花蕾使之展开，跳踩展开的花朵后能高跳并旋转滑行一段时间。一路向上，最后来到倒金字塔顶端迎来 BOSS 战。

BOSS

BOSS 会向马里奥投掷带刺的炸弹，一段时间后爆炸，在爆炸前可用帽子击打炸弹，有几率能使之弹向 BOSS 造成伤害。投掷了几颗普通炸弹后，BOSS 会扔出一颗绑在头发上的炸弹，该炸弹会卡在地面上从而使 BOSS 出现硬直。在爆炸前攻击这颗炸弹，即可让炸弹弹向 BOSS 从而造成伤害。造成伤害后，BOSS 会缩进自己的帽子中，并悬浮在空中往地面疯狂投掷炸弹，注意走位躲开，小心炸弹爆炸后残留在地面上的火焰。三个回合后即可获得胜利，之后将获得崇高之月。



出现在沙漠里的大洞

进入到大洞来到地下的阿炽尼亚神殿。注意该迷宫的地面结冰，马里奥在移动时会打滑，通过对栗子小子进行附身能够有效防止打滑。迷宫中需要多次用帽子击打能发射出圆环射线的装置，让圆环射线破坏路上的石块后得以前行。上层区域需要附身弹头杀手并飞到对面平台，注意弹头杀手的飞行时间有限。来到地下最深处，通过弹头杀手飞到圆形平台后迎来 BOSS 战。

BOSS



BOSS 会不断用浮空的双拳砸向马里奥，需要引导双拳砸向地面上的六边形冰块，成功后拳头会眩晕，此时即可对拳头进行附身。附身拳头后，在躲开 BOSS 投掷的冰块的同时飞向 BOSS（可按 Y 键加速），击中后即可对 BOSS 造成伤害。若附身拳头的过程中被 BOSS 投掷的冰块击中三次，则会从附身状态下脱离。注意对 BOSS 造成伤害后，BOSS 的部分招式会出现变化，但对付 BOSS 的方法依然不变。另外，部分六边形冰块下面有能够回复生命值的心，可以引导双拳砸碎这里的冰块，从而使用心进行回复。三个回合后即可获得胜利，之后将获得崇高之月。

收集力量之月吧

流程中只能获得 8 个力量之月，需要再收集 8 个力量之月后才能前往下一个国家。相关收集方法见力量之月收集部分。收集完毕并启动奥德赛号飞向下一个国家时，可以在湖之国和森之国中进行选择。本攻略优先前往森之国思机姆伽庭。

森之国 思机姆伽庭



通往空中庭园的路

通过奥德赛号旁边悬崖上的路前进，出现头戴花盆的腿伸伸敌人后，将花盆击落并对其进行附身。运用其伸长腿的能力能来到小溪上的平台，扳动房间中的机关打开铁门，跳下平台后能发现“铁之山路入口”的中点旗。注意该区域地面上有不少毒液，马里奥直接踩上去会受到伤害，可以使用帽子对毒液进行清除。如果向喷吐毒液的食人花投掷帽子的话，帽子会被食人花吞掉，通过踩踏来消灭食人花能取回帽子。

沿着铁之山路继续前行，期间需要再次附身腿伸伸并运用其能力走过迷宫，注意其中的深色砖块也是可以直接顶碎的。之后来到中点旗“铁之山路 半山腰”。这里会发现一只体型巨大的食人花，将帽子投向大型食人花让之吞食，在其低下头后进行踩踏攻击，之后便能获得力量之月。

空中庭园的偷花贼

踩踏获得力量之月后出现的 P 按钮，沿着出现的百花路来到下一平台。继续踩下新出现的 P 按钮，沿着百花路来到空中庭园之塔内部。进入内部后运用百花路和腿伸伸的能力向上方前行，来到外部后能发现中点旗“空中庭园之塔”，向上来到圆形平台后进入 BOSS 战。

BOSS

BOSS 会不断向其周围的土地上喷吐毒液，使用帽子清除毒液并对 BOSS 造成攻击后，即可直接将 BOSS 的帽子击落，之后进行踩踏攻击即可造成伤害。BOSS 受到伤害后会缩进帽子中，旋转着向地面喷射毒液的同时在场地中直线移动，注意走位躲避。第二回合开始后，BOSS 喷吐毒液的射程会变长。三个回合之后即可战胜 BOSS，之后能获得崇高之月。



目标！秘密花圃

传送到中点旗“铁之山路 入口”，对坦克仔进行附身后瞄准下方第一张图所示位置的石块进行射击。

开辟出道路后进入到建筑内部，用帽子击打其中的伽庭人后会掉出一颗大型种子。将种子种在其中的水管花盆中后会长出大型的藤蔓，沿着藤蔓来到上层会发现中点旗“森林补给站”。

继续前行，来到下一区域后对坦克仔进行附身，瞄准右侧第二张图所示位置的墙壁进行射击，从而开辟出向上跳跃的路线。

来到上方后发现中点旗“通往山顶的坡道”。将帽子投向区域中的火箭花并收回帽子后，马里奥将进行喷气加速奔跑，从而能奔跑上旁边倾斜的坡道。上来后即可发现中点旗“铁之山路 八合目”。

继续前行，来到不断有圆形黑球滚下来的区域后，对区域中的坦克仔进行附身，在躲开黑球的同时对下方第三张图所示方向的四个不断旋转的红色库巴准心进行射击。四个准心全部击毁后力量之月出现，获得力量之月后铁门打开。







守护！秘密花圃

进入铁门后发现中点旗“秘密花圃 入口”，跳进下方空洞后来到秘密花圃。对区域中的腿伸伸进行附身，来到大型花朵正下方伸长堵住吸气口，持续堵住一段时间后发生剧情进入 BOSS 战。

BOSS

本场战斗中，马里奥需要对三朵与 BOSS 相连的蓝光小花进行攻击，三朵蓝光的小花均包裹在深色砖块中。在附身腿伸伸后，通过伸长能力顶碎三处深色砖块并破坏蓝光小花与 BOSS 的连结，之后便能通过堵住 BOSS 正下方的吸气口对其造成伤害。注意躲避 BOSS 不断射向马里奥的激光。BOSS 在受到伤害后会放出向外扩散的圈形激光，注意通过跳跃并配合伸长能力来进行躲避。三个回合后即可战胜 BOSS，之后将获得崇高之月。



收集力量之月吧

流程中只能获得 8 个力量之月，需要再收集 8 个力量之月后才能前往下一个国家。相关收集方法见力量之月收集部分。收集完毕并启动奥德赛号飞向湖之国。

湖之国 德莱西山谷



湖上的布鲁达尔兹

往前走，借助花朵跳到上方屋顶，对墙壁底端的拉链进行附身并将地板拉开，马里奥掉进房间中。在水底潜水前行，注意躲开地面的尖刺，触碰水底的气泡后马里奥的氧气会得到恢复。之后能到达中点旗“湖底的入口”。对湖底的泡泡怪（鱼）进行附身后能在水里自由的游动。

进入被圆型玻璃包围的水广场，到达中点旗“水广场 入口”，通过左侧房间游到上层，走到对面后能发现中点旗“水广场 橱窗前”。通过旁边玻璃上的圆形出口进入湖水中，游到水广场上方后，通过上方的圆形出口再进入水广场上层。按下区域中的 P 按钮后，沿着水柱持续往上游来到水广场最顶层（按下旁边的 P 按钮后能开启近路）。通过这里的两朵花朵即可到达布鲁达尔兹所在的圆形平台（中点旗“水广场 屋顶”）。之后进入 BOSS 战。

BOSS

BOSS 会不断将带有锯齿的帽子丢出并滞空一段时间，使用帽子击打 BOSS 的帽子后，BOSS 的帽子会翻转过来并露出花的图案，踩踏此时 BOSS



的帽子后马里奥会一跃而起并旋转着滞空一段时间。飞向 BOSS 并使用撞地或者踩踏攻击都能对其造成伤害。BOSS 受到伤害后会缩进不断旋转的锯齿帽子中，并跳向马里奥，注意走位躲开。进入第二回合后，BOSS 帽子投掷的路线会有一定的弧度。三个回合后即可击败 BOSS 并获得崇高之月。

收集力量之月

流程中只能获得 3 个力量之月，需要再收集 5 个力量之月后才能前往下一个国家。相关收集方法见力量之月收集部分。收集完毕并启动奥德赛号飞向都市国，然而在飞行过程中却遭遇了库巴，马里奥一行来到了云之国。

云之国 格兰大朦可



和酷霸王决战！

来到目标平台后直接进入 BOSS 战。

BOSS

战斗开始后，BOSS 会不断将自己的帽子扔出。攻击 BOSS 扔出的帽子后，踩踏帽子可将其戴在马里奥头上。此时需要在躲开 BOSS 发出的火圈的同时接近 BOSS，之后连续出拳对其造成伤害。第二回合开始，BOSS 在丢出自己帽子的同时丢出两顶暗影帽子，需在躲开或击碎暗影帽子的同时对真正的帽子进行攻击。再次踩踏 BOSS 的帽子将其戴在马里奥的头上，躲开 BOSS 的火圈和新增的巨石攻击（可通过出拳打碎巨石）的同时接近 BOSS 并连续出拳。第三回合，BOSS 丢出的暗影帽子的数量增加为四顶，应对方法还是和之前相同。另外，击碎暗影帽子后可能会获得回复生命值的心。注意，在第三回合对 BOSS 连续出拳的最后，BOSS 会使用扫尾攻击，需及时进行躲避。三个回合后即可战胜 BOSS。剧情过后来到遗落之国落失岛。



遗落之国 落失岛



从秃鹫强哥手中夺回凯皮吧！

来到遗落之国后，发现奥德赛号受到损伤，需要收集 10 个力量之月才能修复奥德赛号。往前走几步后发生凯皮被夺的剧情。失去了凯皮后虽然无法使用帽子的能力，但马里奥自身的基本动作都是可以正常使用的。来到右图所示位置，使用撞地后可以沿着上行的石柱来到中点旗“沼地之丘”所在平台。



来到秃鹫强哥所在的楼梯后，发现一靠近秃鹫强哥其就会飞开。正确的处理方法是来到楼梯的上层，待秃鹫强哥停在了楼梯下层后，对上层进行撞地即可让下层楼梯升起从而将秃鹫强哥弹飞，最终夺回凯皮。

收集力量之月吧！

需要收集 10 个力量之月才能修复奥德赛号，相关收集方法见力量之月收集部分。收集完毕并启动奥德赛号飞向都市国。

都市国 纽敦市



大厦上的阻碍者

向目标方向前行，附身电箱并下行后来到中点旗“城市近郊”。向着西方前行，在路过商店后能来到中点旗“施工现场”，在一路躲开或击败各种敌人后来到位于地图东北的中点旗“施工楼梯前”。沿着旁边的楼梯一路上行，再附身电箱来到上方的中点旗“直升机场”。沿着钢架走到对面的大楼后通过正门进入纽敦市政厅内部。利用上下移动的

平台一路上行 从最上层的出口来到外部后发现中点旗“纽敦市政厅 屋顶”。利用电箱来到最顶层后发生剧情，之后进入 BOSS 战。

BOSS

进入战斗后，立马对场地中的坦克仔进行附身。瞄准 BOSS 关节上的发光球体进行射击，将关节上所有的发光球体摧毁后 BOSS 会进入硬直，此时连续对 BOSS 进行射击后即可造成伤害。第二回合开始，BOSS 全身发金光并会进入黑洞再随机出现在场地中，注意判断 BOSS 的行进路径并躲开。BOSS 再次回到墙壁上后会发射火球砸向马里奥，好在火球射速较慢。此时，BOSS 关节上再次出现发光球体，继续按照之前的方法对 BOSS 造成伤害。两个回合后即可战胜 BOSS 并获得崇高之月。



都市再造

与纽敦市政厅门前的宝琳进行对话，得知她正在寻找 4 名演奏者。

找齐演奏者吧

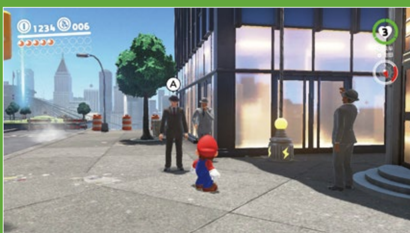
4 名演奏者的位置会在地图中直接标出。

◆**鼓手**：位于纽敦市政厅正门旁边，与之对话后获得力量之月。

◆**吉他手**：位于跳绳游戏所在广场，与之对话后获得力量之月。

◆**贝斯手**：附身电箱来到中点旗“宝琳市长纪念公园”，与之对话后获得力量之月。

◆**小号手**：从右图位置的电箱来到大厦顶层，使用撞地按下其中的按钮后，在限定时间内沿着出现的桥梁来到目标所在大厦顶层，与之对话后获得力量之月。

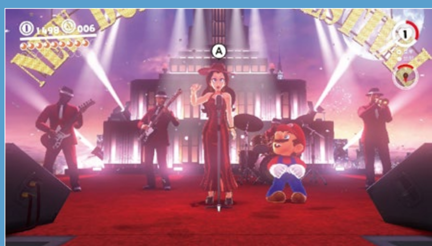


问题解决了！发电厂

来到目标地点后，对井盖进入附身并将之移开，之后跳入洞中进入地下发电厂。这里需要用帽子击打绿色平台使之旋转，从而借助平台继续前进。来到深处宝琳所在房间，消灭其中的两朵大型食人花后力量之月出现。获得力量之月并通过撞地按下按钮后发电厂开始运转。

回到纽敦市政厅大厅，并与其中的宝琳进行对话，在选择“好！”后进入剧情。

传统的庆典！



进入棱角分明的水管中，在享受庆典的同时向着终点前进吧。到达终点并与宝琳进行对话后获得崇高之月。

收集力量之月

流程中只能获得 11 个力量之月，需要再收集 9 个力量之月后才能前往下一个国家。相关收集方法见力量之月收集部分。收集完毕并启动奥德赛号后，能在雪之国和海之国中选择下个一个前往的国家。本攻略将先前往雪之国。

雪之国 帕达博乌尔



蛋糕小偷留下的礼物

向着目标点前行后来到中点旗“冰岩之上”，将旁边的积雪清除后可跳入洞中并来到帕达博乌尔的城镇。与城镇中的博乌尔人交谈后得知需要力量之月才能打开赛跑场的入口。此时需要进入大屏幕旁边的四个门，来到四个迷宫的深处获得共 4 个力量之月。

◆**冰柱洞窟**：附身栗子小子后能有效防止打滑，迷宫中需要多次引诱冰锥落下，并将冰锥作为跳板到达更高层。来到力量之月上方平台后，需引诱三处的冰锥砸下，从而使中间的大型冰锥落到下方，之后即可来到力量之月所在位置。

◆**被挖开的冰隙**：收集迷宫中的五块力量之月碎片并来到出口所在平台后获得。

◆**迎风洞穴**：迷宫中需要附身飙风云来吹飞障碍物或者刺猬敌人，将最后一个平台所有的刺猬敌人全部吹飞后力量之月出现。

◆**冰之塔**：利用上升气流来到深处后进入 BOSS 战。

BOSS

这里的 BOSS 即是湖之国的 BOSS，但一次所投掷出的帽子数量变为了两顶，总体应对方法和之前是相同的。由于是在冰面上战斗，所以马里奥在移动时会打滑，需要特别注意。击打场地中的石块后会出现回复生命值的心。战胜 BOSS 后获得力量之月。



重新出发！弹跳博乌尔GP



从打开的洞跳入冰道并来到雪地赛道，通过可对话的博乌尔人所面向的门来到休息室，对其中不愿参加赛跑的博乌尔人进行附身。回到雪地赛道，与坐在椅子上的博乌尔人进行对话并选择“好！”后会进入训练模式。按 + 键退出训练后可开始赛跑。在赛跑中获得第一名后获得崇高之月。

收集力量之月

流程中只能获得 7 个力量之月，需要再收集 3 个力量之月后才能前往下一个国家。相关收集方法见力量之月收集部分。收集完毕并启动奥德赛号后前往海之国。

海之国 舒瓦舒瓦纳



取回誓言之水

前往地图上标出的 4 个巨大水柱开关位置，按照地图上东南西北的方位对这 4 个水柱的攻略方法进行说明。

◆西南的水柱开关：沿着库巴的脚印来到西南的水柱开关下方，对轰水进行附身后利用其喷水的能力上升到开关所在平台，获得力量之月并使用撞地按下按钮后巨大水柱喷出。

◆西北的水柱开关：跳入西北水柱开关北侧的洞中，来到前往灯塔的洞窟。对泡泡怪进行附身后向着出口的方向一路向前，注意躲开洞窟中的大型海鳗。通过出口的水管来到灯塔上层 并发现中点旗“灯塔上层”。获得力量之月并使用撞地按下按钮后巨大水柱喷出。

◆东北的水柱开关：来到东北方向的岛上，这里能发现中点旗“温泉岛”。附身轰水并利用其喷水的能力来清除掉温泉池表面的岩浆后，进入温泉池底部即可获得力量之月。之后使用撞地按下按钮将巨大水柱喷出。

◆东南的水柱开关：从中点旗“温泉岛”一路向南走，能来到中点旗“滚滚谷 山脚”。躲开滚下的巨石的同时继续向山谷上方前行。破坏尽头的箱子并来到中点旗“滚滚谷 山顶”后，即可在前方获得力量之月。之后使用撞地按下按钮将巨大水柱喷出。

4 个巨大水柱均喷出后进入 BOSS 战。

BOSS

进入 BOSS 战后立即附身海中的轰水，利用其喷水能力飞到 BOSS 的头顶，再对 BOSS 的头顶进行喷水即可将 BOSS 头顶的岩浆清除。第二回合开始，BOSS 会继续向马里奥投掷石块，同时来到温泉岛附近。到达温泉岛后 BOSS 的招式会发生变化。这里依然建议附身轰水，在 BOSS 使用旋转攻击时飞到 BOSS 头顶，取消附身后使用撞地对 BOSS 的头顶进行攻击。第三回合 BOSS 会来到灯塔附近，应对方法依然和之前相同。三个回合之后击败 BOSS 并获得崇高之月。



收集力量之月

流程中只能获得 7 个力量之月，需要再收集 3 个力量之月后才能前往下一个国家。收集完毕并启动奥德赛号后前往料理国。

料理国 波尔波诺



盯上料理的布鲁达尔兹

料理国中的熔岩虽然不像毒沼会直接毙命，但依然会使马里奥损失一格生命值。向着目标点前行，附身从熔岩中越出的火焰泡泡后能在熔岩移动，从而能顺利到达目标平台。到达目标地点后进入 BOSS 战。

BOSS



这里遭遇的 BOSS 即森之国中的 BOSS，招数几乎和之前相同，并且由于战斗场地的扩大，躲避 BOOS 的毒液攻击将会更加容易。应对方法依然是使用帽子击落 BOSS 的帽子后，对其进行踩踏。另外，场地中的部分豆子下藏有用于回复的心。三个回合后即可战胜 BOSS 并获得崇高之月。

在起司岩之中



过桥登上台阶后来到中点旗“培笼扎广场”，附身火焰泡泡越过熔岩后来到目标所在平台，对其中丢平底锅的锤子兄弟进行附身。投掷平底锅砸碎墙上的起司岩后来到上方平台，将右图位置的起司岩破坏后发现开关。拉动开关并来到力量之月所在位置后即可获得。

跳进去！火山的大锅

触碰了中点旗“通往保管站的路”后附身火焰泡泡继续向前。附身波尔波诺人并反弹至上方平台继续往上走，之后能到达中点旗“高台的保管站”。对该中点旗上方平台的肉进行附身，连续按 B 键跳跃后大鸟会飞过来将马里奥抓进大锅中。解除附身，来到崇高之月所在的平台并将之获得。

在岩浆瀑布逆流而上

向着新的目标点前行。附身火焰泡泡后使用下方第一张图位置的炮台能飞到对面平台。攀上台阶后来到中点旗“火山洞窟 入口”。从水管进入平面壁画出来后，再利用玉米滚轮到达对面平台后进入洞中。





进洞后附身其中的火焰泡泡，在躲开滚轮的同时沿着熔岩瀑布逆流而上。从瀑布下来后利用上升的熔岩柱继续前行。之后即可来到有四盏烛台的平台。这里需要附身火焰泡泡后，跳进没有火焰的烛台中，点燃烛台后即可获得力量之月。

决战！厨师鸟

继续前行到达中点旗“山顶路线 起点”，利用平台和插在墙壁上的波尔波诺人向着山顶攀登。山路中有一种会在两面不停翻转的平台，小心其中一面上的熔岩。到达中点旗“山顶路线 终点”，附身火焰泡泡并利用炮台飞进厨师鸟的大锅中，之后进入 BOSS 战。

BOSS

BOSS 会不断地向马里奥投掷果蔬，还会持续从口中喷出大量的熔岩。BOSS 喷吐熔岩时，在躲开熔岩中果蔬的同时攀上熔岩来到 BOSS 嘴边，跳跃至 BOSS 头部后即可对其造成伤害。第二回合时，BOSS 喷出的熔岩会呈 S 型，且离 BOSS 越近路径越窄。第三回合时，BOSS 会断断续续地喷涂熔岩，需要多次跳跃才能来到头部对其造成伤害。三个回合后即可战胜 BOSS，之后获得崇高之月。



收集力量之月

流程中只能获得 9 个力量之月，需要再收集 9 个力量之月后才能前往下一个国家。收集完毕并启动奥德赛号后前往酷霸王之国。在前往的过程中发生剧情，从而来到被夺之国。

被夺之国 霍洛比亚



决斗！雷王！

沿着破败的楼梯来到顶端后，用帽子拔出插在地面上的剑，附身出现的电箱后来到目标区域进入 BOSS 战。

BOSS

BOSS 会不断向地面喷吐闪电，闪电炸裂后还会分裂成三个电环在地面上滚动。等待 BOSS 将头部砸向地面，在躲开头部发出的闪电波的同时靠近 BOSS 头部。头部闪电消失后跳上头部，拔出插在头部的三把剑，并对头顶发光的弱点进行撞地后即可造成伤害。第二回合开始，闪电炸裂后分裂的电环增加为五个，头部砸地后的闪电波更加快速和频繁，而插在头部的剑也增加为四把，但应对方法依然和之前相同。第三回合时，BOSS 会持续向地面喷吐闪电同时连续炸裂出许多电环，头部砸地后的闪电波变得更加疯狂，而插在头部的剑也增加为了六把。如果一次性无法拔出六把剑的话建议及时从头部跳回地面，以防被 BOSS 抬头时的电击攻击。另外，对地面发光的凸处进行撞地有机会获得回复生命值的心。三个回合后即可击败 BOSS 并获得崇高之月。



前往下一个国家吧！

流程中即可收集到修复奥德赛号所需的 3 个力量之月，之后可选择前往酷霸王之国，或者继续在被夺之国进行收集。

酷霸王之国 酷霸王城堡



潜入酷霸王城堡！

进门走下阶梯并附身电箱后能来到中点旗“酷霸王城堡 三殿前方”，附身啄啄儿并运用其突刺能力将喙插在墙上，配合摇杆进行弹开，从而来到墙壁上方。附身这里的电箱后到达中点旗“酷霸王城堡 三殿深处”。引诱门前的咚力士挥下手中的巨大木槌，以木槌为跳板从而来到咚力士头部，使用撞地按下其头部的按钮，在消灭咚力士的同时力量之月出现。

攻陷！烟火炸弹

进门后附身电箱来到中点旗“酷霸王城堡 二殿”，这里需要收集五块力量之月碎片，注意附身啄啄儿并使用其突刺爬墙的能力到达碎片位置。位于发光铁砖块中的力量之月碎片也需要在附身啄啄儿后，利用突刺攻击炸弹并将之弹向铁砖块，炸毁之后即可获得。集齐五块碎片后即可获得力量之月。

激战！布鲁达尔兹

进门附身电箱来到中点旗“门前礼品店”，再次附身旁边的电箱后可来到中点旗“酷霸王城堡 主殿前”跳上目标地点旁边的圆形铁盘区域后进入 BOSS 战。

BOSS

击落 BOSS 头顶的三顶帽子后即可跳向其头部对其造成伤害。受到伤害后，BOSS 会缩进帽子，并同时射出多顶帽子在场地中旋转与反弹，注意躲避或攻击帽子进行破坏。第二回合开始，BOSS 头顶的帽子会增加为八顶，小心 BOSS 原地的旋转攻击以及那些被击落的在场地中不断旋转反弹的帽子。第三回合 BOSS 的帽子会增加为十三顶，



无论是旋转攻击的范围还是被击落后帽子的数量都会进一步增加。攻击并破坏 BOSS 掉落的帽子后有几率获得回复生命值的心。三个回合后即可击败 BOSS。

BOSS

来到另一边的圆形铁盘区域，与另一位布鲁达尔兹成员进行战斗。第一回合，BOSS 会使用头发上的两颗炸弹进行攻击，等待第三次砸地攻击将其头发卡住之后，攻击陷入地面的炸弹即可击落 BOSS 的帽子，之后使用踩踏攻击造成伤害。受到伤害后，BOSS 会缩进帽子并浮在空中对下方投掷炸弹，小心爆炸后残留的火焰并走位躲避。第二回合 BOSS 的招式和之前几乎一致，不过 BOSS 会在第四次进行砸地攻击，



重复之前的战术即可。第三回合和第二回合几乎一致。另外，攻击 BOSS 投掷出的炸弹并弹向 BOSS 也能将其帽子击落。三个回合后即可击败 BOSS。战胜两名 BOSS 后获得力量之月。

决战！酷霸王城堡

进门后到达中点旗“酷霸王城堡 主殿入口”，利用啄啄儿的突刺爬墙能力一路上行后能到达中点旗“酷霸王城堡 壹之壁”。对于再次遇见的咚力士，可以尝试使用啄啄儿的突刺能力攻击其额头的裂缝，从而将之直接破坏。通过突刺爬过墙壁上的转盘后可来到中点旗“酷霸王城堡 贰之壁”。爬过前方左右移动的墙壁后能来到中点旗“酷霸王城堡 天守下”，附身电箱来到屋顶后进入 BOSS 战。

BOSS

附身啄啄儿，运用突刺攻击 BOSS 丢下的炸弹并将之反弹回 BOSS 的腿部造成伤害，使用该方法对 BOSS 的任意一只腿造成两次伤害即可使 BOSS 倒地，同时双腿的铁皮护甲破裂。利用啄啄儿的突刺爬墙能力沿着 BOSS 的双脚爬到 BOSS 的侧面，对驾驶舱持续突刺后即可对 BOSS 造成伤害。第二回合时，对 BOSS 的右腿造成两次伤害并使之倒地后能从腿部到达 BOSS 侧面，而如果是对 BOSS 的左腿造成两次伤害并使之倒地，则只能从 BOSS 的身体攀爬到 BOSS 侧面。第三回合开始，BOSS 双脚发光并会向前方进行冲锋，之后会丢出旋转着的火绳。虽然通过突刺也能将火绳反弹向 BOSS，但并不会造成伤害。通过反弹炸弹对 BOSS 的任意一条腿造成两次伤害后 BOSS 会跪地，爬上 BOSS 的头顶对驾驶舱持续突刺造成伤害。第四回合时 BOSS 的行进速度会进一步加快，反弹炸弹对 BOSS 的任意一只腿造成两次伤害并爬上 BOSS 的背部对驾驶舱持续突刺。注意场地的石块下面有可回复生命值的心。四个回合后即可击败 BOSS 并获得崇高之月。



收集力量之月

流程中只能获得 6 个力量之月，需要再收集 2 个力量之月后才能前往下一个国家。收集完毕并启动奥德赛号后前往月之国。

月之国 甜蜜环形山



决战！酷霸王的月亮婚礼

由于重力的原因，在月球上行进时能跳得更高更远。跳过各种机关后能来到中点旗“响起钟声的大地”。继续向目标点前行能来到中点旗“寂静的绝壁”，从洞口进入月之地下洞窟。

跳到下方的平台上，对啪嗒枯骨怪进行附身，运用其飞行能力在躲开熔岩柱的同时继续前进。到达有电箱的平台后，附身平台中的坦克仔，射击电箱外的栅栏并将之摧毁。附身电箱来到上层平台，使用撞地按下按钮后利用不断向前的平台继续前进。附身平台前行过程中遇见的锤子兄弟，能用锤子砸开拦路的墙壁。按下第二个按钮后继续利用新的平台前行，附身沿途的岛花之子，能利用其伸长能力更方便地绕过路径中的铁栅栏。到达平台后解除附身，往前走几步后会发现大型的弹头杀手破墙而出，对其进行附身后沿着岩浆继续往前飞行，

沿途的小型和大型弹头杀手可以直接撞击消灭。到达有观像的平台后，按下按钮后需要在限定时间内沿着隐藏的桥梁到达对面平台，否则桥梁会消失。建议附身观像后戴上眼镜观察桥梁路线，之后取下眼镜快速跑过桥梁。附身电箱到达下一平台后，再附身其中的布鲁，使用其冲撞能力撞碎滚石继续前进。再次附身电箱前往下一平台后进入BOSS战。

BOSS

本次遇见的BOSS即游戏一开始在瀑布国所遇见BOSS的强化版。第一回合，BOSS的汪汪头戴三顶帽子，将帽子依次击落后附身汪汪对BOSS进行撞击。在附身汪汪的过程中小心不要被BOSS抓到。BOSS受到伤害后会将汪汪旋转丢出。第二回合汪汪同样头戴三顶帽子，应对方法和之前相同。第三回合时汪汪会头戴五顶帽子，在通过黄色箭头判断其攻击路线进行躲开的同时，依次将五顶帽子击落。可以尝试引诱汪汪撞向BOSS，这样能使汪汪产生一段时间的硬直。再次附身汪汪并撞击BOSS后即可获得胜利。

决战！酷霸王的月亮婚礼

从洞穴出来后能发现中点旗"永远的山丘"，向着教堂前进，进入内部后来到结婚礼堂，用帽子多次击打大门并将之打开，进入内部发生剧情后进入BOSS战。

BOSS

和之前与库巴的战斗相同，攻击BOSS丢出的带有拳套的帽子，将该帽子戴在头上后冲向BOSS并近身连续出拳，注意在靠近BOSS的过程中跳过火圈并击碎巨石。在对BOSS连续出拳时，BOSS会使用火焰扫尾攻击，注意停手躲避，之后继续出拳即可对BOSS造成伤害。第二回合开始，BOSS对整个场地进行火焰扫射，可通过跳跃来回避。BOSS在第二回合会在丢出帽子的同时丢出三顶暗影帽子，攻击并破坏这些暗影帽子后有可能获得回复生命值的心。在第二回合戴上BOSS的帽子接近BOSS的过程中，BOSS会丢出带有火焰的巨石，击碎这些巨石也会由于火焰爆炸而受到伤害，只能进行回避。另外，第二回合BOSS在被出拳攻击时的火焰扫尾攻击变为了两次，需要连续进行回避。第三回合开始，BOSS的火焰扫射次数、暗影帽子的数量、火焰扫尾攻击的次数进一步增加，注意BOSS在最后进行了三次火焰扫尾攻击后，会再进行最后一次的火焰扫尾攻击，躲避开后连续出拳攻击BOSS即可获得最终的胜利。



决战！酷霸王的月亮婚礼

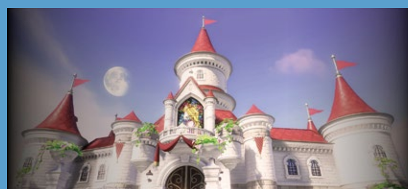
向着库巴和碧奇公主的位置前行，对昏迷在地上的库巴投掷帽子进行附身。沿着惟一的通路一边前行一边出拳破坏砖块。注意场地会不断掉落，尽快向着出口前行。进入平面壁画后需要通过喷火来破坏砖块，从而跳上平台。击碎最后一面墙进行新的区域中，这里需要先击碎区域中的四根石柱，再来到中间位置击碎石块后电箱出现。跳向电箱会自动附身再推动摇杆进行移动后即可逃离该区域。



蘑菇王国 桃花公主城堡



和城堡里的奇诺比奥谈话吧！



向着目标前进来到中点旗"桃花公主城堡 正面"，与奇诺比奥进行对话后得知碧奇公主出门旅行了。之后即可开始游玩二周目的相关内容。

通关后大有不同

世界和平

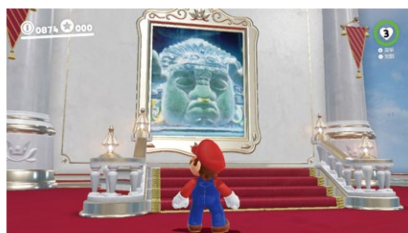
在击败了库巴并回到蘑菇王国后，游戏的二周目便正式开始了。二周目除了能在金币商店中买到新的服装，以及反复购买力量之月外，各个国家的内部情况也发生了大变化。

由于库巴被击败，被库巴夺走的各个国家的宝物均物归原主，整个世界迎来了和平。一周目前往过的各个国家中的事件和居民的状态全部刷新，部分场景出现变化，更重要的是各个国家均增加了新的力量之月。此时才能够将各个国家力量之月列表中的所有的力量之月收集完毕。

由于来到月之国并完成主线流程后便通关，因此月之国的收集也只能在二周目来进行。除了月之国，二周目新增的地点还包括了蘑菇王国，以及需要一定数量的力量之月才能前往的月



▲不少国家都在举行庆典。



游戏技术 NOW PLAYING 攻略透解

之国后面和月之国更后面。

在蘑菇王国中的塔楼和部分房间中挂有之前所遇到过的 BOSS 的壁画，进入这些壁画将能够挑战强化版的对应 BOSS，胜利之后可获得崇高之月。

奇诺比珂与成就

进入到桃花公主城堡内部，与王座前的奇诺比珂进行对话后即可解锁本作的成就系统。说是成就系统，但其实就是蘑菇王国的 44 号到 104 号力量之月。也就是说，每完成一个成就即可获得一个力量之月。



在蘑菇王国的力量之月列表中，可详细地查看这 60 个成就的解锁条件以及目前的完成情况。如果是以力量之月和本地硬币全收集为目标游玩游戏的话，这 60 个成就的解锁均能顺便完成。

碧奇公主的旅行

通关后与蘑菇王国桃花公主城堡大门前的奇诺比奥进行对话后，会得知碧奇公主出门进行旅行的消息，此时便触发碧奇公主世界旅行的系列力量之月任务。接下来只需按照一定的顺序，依次前往各个国家，找到其中的碧奇公主后即可得到对应的力量之月。在任务的最后碧奇公主会回到蘑菇王国，与之对话后即可获得该系列任务最后的力量之月。

碧奇公主世界旅行的路线为：帽子国、瀑布国、沙之国、森之国、湖之国、都市国、海之国、雪之国、料理国、被夺之国、酷霸王之国、月之国、蘑菇王国。



解放月之石

除了蘑菇王国外，其他所有的国家中都有一块正方体的月之石。在一周目时，月之石仅仅只是放在那里，而进入二周目后，月之石便会开始发光从而能将之解放了。站在月之石上使用撞地后月之石得到解放，大量的力量之月出现在了所在的国家中。这些由于月之石的解放而出现的力量之月的位置会直接在地图上标出，其对应的序号从之前的力量之月列表中往后额外增加。与提示鸟进行对话后，也会随机至多给出三个力量之月的名称。



由月之石的解放所带来的大量力量之月，再进一步增加了游戏的可玩内容的同时，也使得游戏的难度进一步提升。与之前的力量之月相比，这些力量之月的获得变得更加困难。对于想有所挑战的玩家来说，是时候再次进行你的世界冒险之旅了！

月球的后面

和历代的“《超级马里奥》系列”一样，本作存在着隐藏的关卡。当为奥德赛号补充的力量之月数量达到 250 个时，将能够前往月之国后面。当为奥德赛号补充的力量之月数量达到 500 个时，则能够前往月之国更后面。月之国后面同样有着大量的力量之月可供收集，同时还有着更进一步强化的 BOSS 和难度更高的迷宫等极具挑战性的内容。至于月之国更后面有着怎样的惊喜，就留给各位读者自行体验吧。



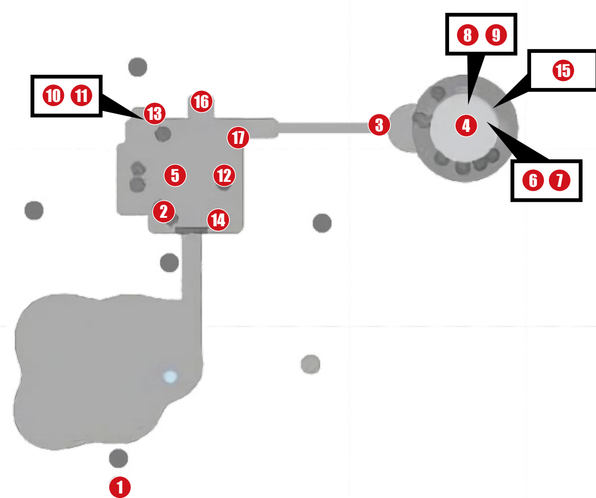
四处寻力量之月

在一开始的计划中 本次的力量之月收集部分将为大家带来除了“月之国 后面”和“月之国 更后面”外，其他国家所有的常规力量之月的获取指南。但排到一半才发现相关内容实在太多，无奈只能把最后几个国家的收集部分进行缩减。这些或遗憾或残缺的内容也只能在之后的研究中分期慢慢为各位补完了。

*……主线流程中必定会获得的力量之月。

#……击败库巴后才能获得的力量之月。

帽子国





01 在船上超级用力一跳！

附身在青蛙身上，跳到力量之月所在位置下方的帽子房（船）上，借助三连砖块垫脚顶出上方一块隐藏砖块，再站在这块砖块上往上方跳跃即可获得。



02 在船上用力一跳！

附身在青蛙身上，来到中央广场处的两层帽子房（船）的屋顶后，挥动手柄进行高空跳后获得。



03 帽子国的嘀嗒·运动1

完成嘀嗒运动后获得。

04 晚上好！奇诺比奥队长！

与位于帽子塔顶端的奇诺比奥队长对话后获得。

05 在戴布伦购物

在帽子国的商店中花费 100 金币购买。

06 飞跃毒之波浪

附身在通往帽子塔的眼镜桥桥头的啪嗒栗子小子身上，再飞到帽子桥的后方，会发现这里的平台上有一道门，通过门进入迷宫。在迷宫中集齐五块力量之月碎片后获得。



07 穿越毒之波浪

进入 6 号力量之月所在迷宫，附身在啪嗒栗子小子身上，从获得 6 号力量之月所在平台下方栅栏的缺口处穿过去，能发现前方平台上有本地硬币。从该平台望向栅栏缺口方向，会发现墙壁上有支出跳台。沿着跳台跳到顶端即可获得。

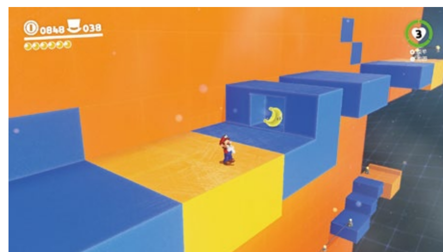
08 越过凸墙壁

通过帽子塔上层区域中的门进入迷宫，突破各种机关来到深处后获得。



09 凸墙壁上的密穴

进入获得 8 号力量之月的迷宫后，在下图所示的凸墙壁内部直接获得。



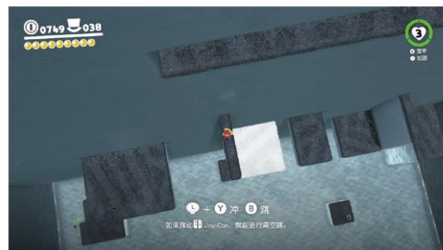
10 青蛙池塘里寻物

通过帽子国商店附近下方的门进入迷宫，在迷宫中集齐 5 枚力量之月碎片后获得。



11 青蛙池塘的隐蔽处

进入 10 号力量之月所在迷宫，附身在青蛙身上后从下图所示位置跳到上方平台后获得。



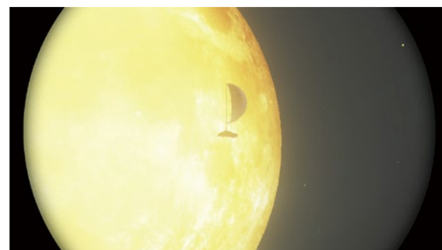
12 遗忘的宝物

与力量之月所在位置屋顶的戴布伦人对话，来到对面破坏堆叠了三层的木箱。继续根据凯皮的提示来到中央广场最西侧的窄道，之后走过中央广场南侧的眼镜桥，来到区域中最大山丘的顶部。从顶部位置向着月亮方向直走，来到下图位置使用撞地后获得。



13 飞天出租车行径戴布伦

附身中央广场西北部的望远镜，缩放镜头后望向天空中的飞天出租车，停留数秒后力量之月出现。



14 戴布伦人爱挡路

附身通往灯塔的眼镜桥桥头的啪嗒栗子小子后，来到力量之月所在位置，待挡路的戴布伦人让开后进入洞中获得。

15 帽子国 正式杯

在帽子国正式杯的啫库啫库赛跑中获得第一名后获得。

16 桃花公主在帽子国

与蘑菇王国桃花公主城堡大门前的奇诺比奥对话后，再与帽子国力量之月所在位置的碧奇公主对话后获得。

17 在帽子国看到的照片里的宝物

观看了力量之月所在位置的照片后，来到月之国下图所示位置使用撞地后获得。



瀑布国

01 第一个 力量之月 *

附身汪汪并通过反弹击碎力量之月所在的岩石后获得。

02 瀑布上的崇高之月（3） *

战胜位于达伊纳弗高地的 BOSS 后获得。

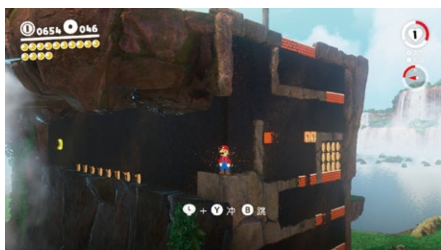
03 破坏了墙上的岩石

附身汪汪并破坏下图的岩石后获得。



04 瀑布后的步道

在进入平面壁画后，从下图的位置走过拐角后即可发现力量之月的位置。



05 在破铜烂铁上

来到对应位置后直接获得。

06 瀑布深潭的宝箱

走过获得第一个力量之月的石桥后，跳到水中观察下周围就能发现平台岩石中的凹处有一个宝箱，打开后即可获得。

07 陡峭的悬崖上

附身汪汪破坏旁边的岩石，之后通过水管来到悬崖上后获得。

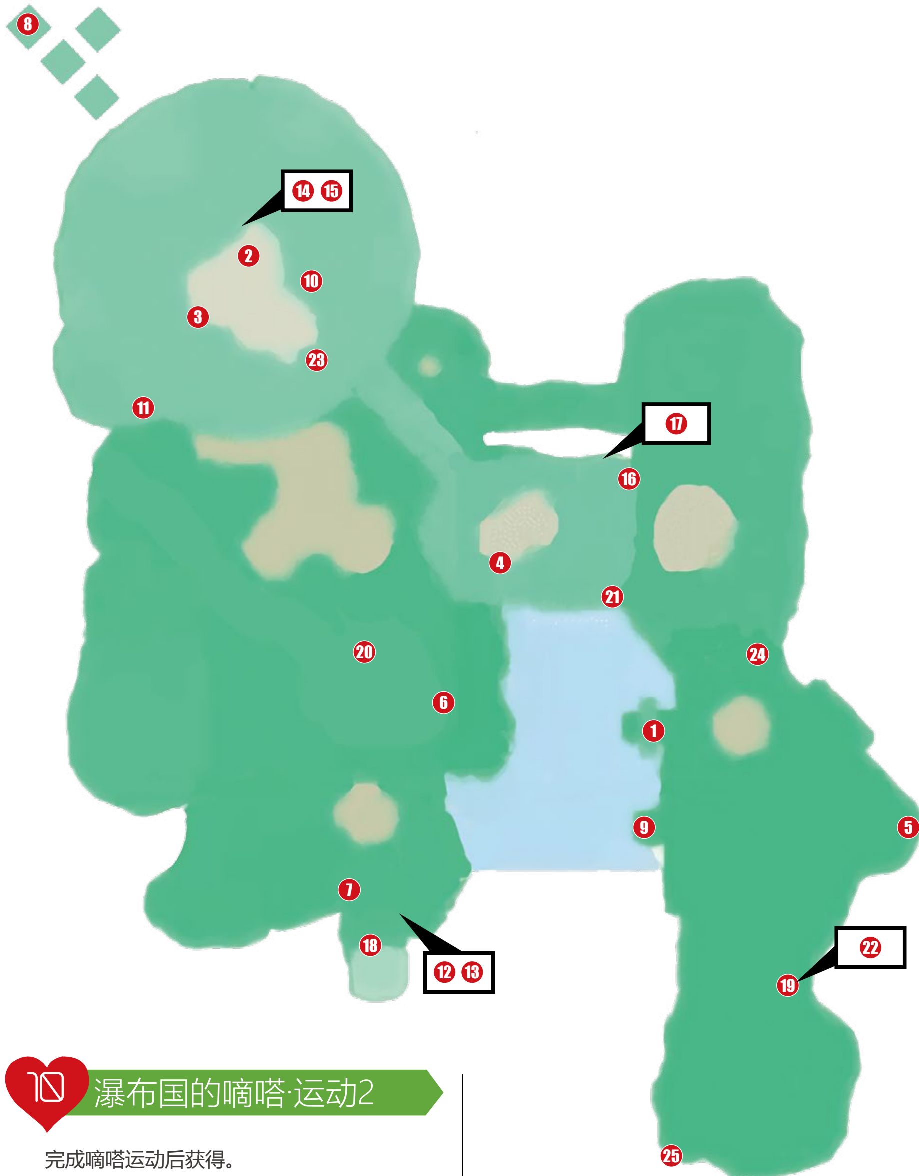


08 渡过浮岛

来到对应位置后直接获得。

09 瀑布国的嘀嗒·运动1

完成嘀嗒运动后获得。



10 瀑布国的嘀嗒·运动2

完成嘀嗒运动后获得。

11 早上好！奇诺比奥队长

从奇怪的方形石头所在平台往下方奇诺比奥队长所在平台跳，之后与奇诺比奥队长对话后获得。



12 大扫除！恐龙巢穴

通过“树墩之上”中点下方的门进入到洞穴中，将其中的所有敌人清理干净后力量之月出现。



13 闹翻天！恐龙巢穴

通过“树墩之上”中点下方的门进入到洞穴中，附身在暴龙身上并破坏悬崖下方蹦床（旁边有水管）旁边的一块岩石后，力量之月会出现在上方区域。通过水管回到上方区域后再次附身暴龙，来到力量之月的所在位置后获得。

14 汪汪 好球！

从下图所示的水管来到下方区域，通过毒沼旁的汪汪撞击毒沼中的汪汪，从而让毒沼中的汪汪击中岩石里凹下去的准心，之后前行道路会出现。虽然之后区域中的解谜方法不变，但撞击难度会越来越大。完成全部的解谜并来到深处后获得力量之月。



15 汪汪 超级好球！

通过 14 号力量之月所在房间右下角（面向水管为正）通路来到最后一个房间，解开谜题后获得。

16 越过山谷中的升降梯

通过中点旗“岩石桥”下方的门进入迷宫，走过各种机关与平面壁画后在深处获得。



17 山谷中的密道

通过“岩石桥”中点下方的门进入迷宫，来到下图所示位置往下方平台跳。再次进入壁画后利用上方的乌龟击碎壁画右下位置的砖块。沿着开辟出来的道路走到尽头后获得。



18 欢迎来到达伊纳弗！

前往雪之国并附身奥德赛号附近的飙风云，来到下图所示位置将木柱吹到滑道另一侧，取消附身来到木桩上方后可在平台上发现瀑布国的画像，进入画像后即可来到力量之月所在的空中小岛。



19 来到瀑布国了砂砂！

获得了都市国 52 号力量之月后，来到力量之月所在位置与出租车前的阿炽尼亚人对话后获得。

20 我踢！瀑布的小石头

瀑布旁有一颗需要多次击打后才会碎掉的石块，碎掉后从中获得。石块位置见下图。



21 桃花公主在瀑布国

获得了帽子国 16 号力量之月后，与力量之月所在位置的碧奇公主对话后获得。

22 瀑布国 正式杯

在瀑布国正式杯的啫库啫库赛跑中获得第一名后获得。

23 发现原始人！？

在本地硬币商店中购买并穿戴“原始人帽”和“原始人服”后，与力量之月所在位置的戴布伦人对话后获得。

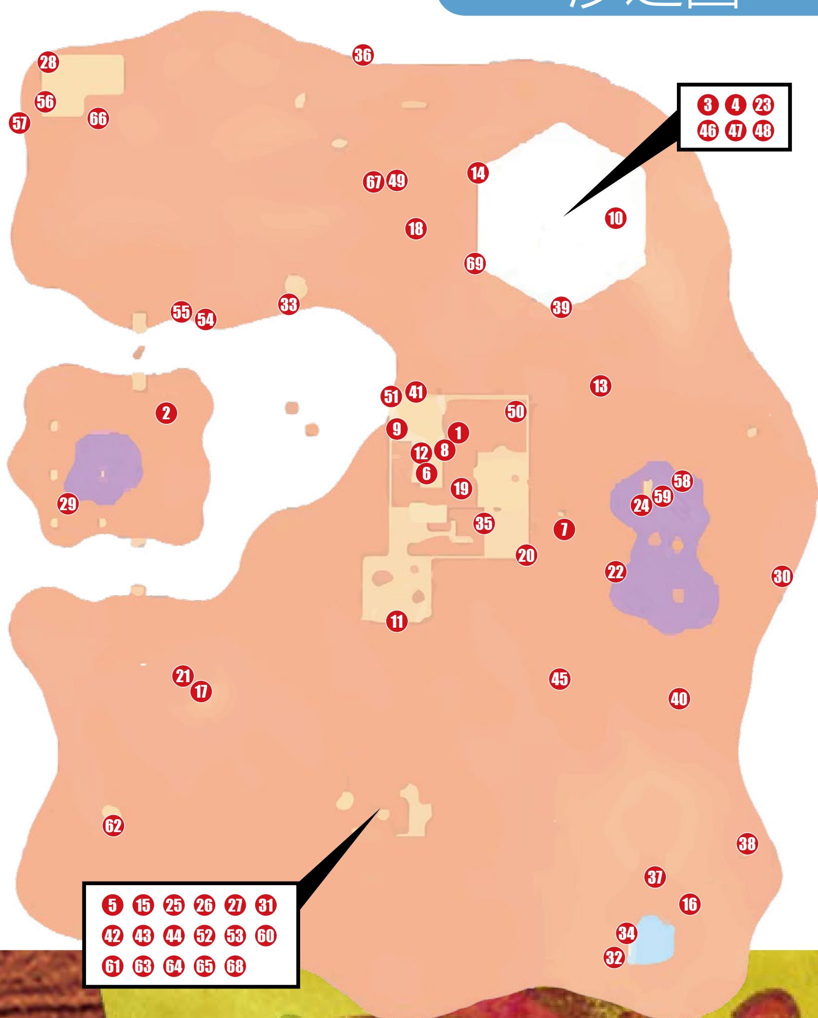
24 在达伊纳弗购物

在瀑布国的商店中花费 100 金币购买。

25 环游瀑布的斯芬·奇思

附身奥德赛号正门所对的望远镜，缩放镜头后望向在空中飞行的斯芬·奇思，停留数秒后力量之月出现。

沙之国



01 阿炽尼亚遗迹之塔上 *

力量之月位于“阿炽尼亚遗迹 圆塔”的中点旗旁边。

02 收集！沙之月亮碎片 *

收集五块沙之月亮碎片后，前往力量之月所在位置后获得。五块沙之月亮碎片的获得方法见流程攻略部分。

03 倒金字塔的对决（3）*

战胜位于倒金字塔顶部的 BOSS 后获得。

04 出现在沙漠里的大洞（3）*

战胜位于地下的阿炽尼亚神殿深处的 BOSS 后获得。

05 远眺沙之城镇

位于阿炽尼亚的城镇力量之月所在位置的塔型屋顶中。

06 遗迹里的空洞

来到阿炽尼亚遗迹下图所示位置后直接获得。



07 倾斜的石柱上

对弹头杀手进行附身后，飞到力量之月所在的倾斜石柱上后获得。

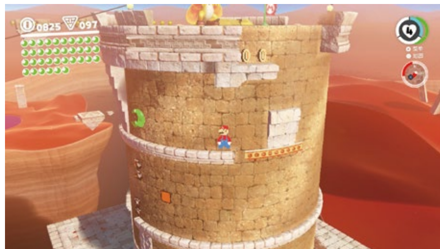
08 流砂里的密室

阿炽尼亚遗迹流砂旋涡旁边的一堵墙下面有一道缝（具体位置见下图），靠近该缝的同时不断下潜，进入缝中后不断跳跃即可进入密室获得力量之月。



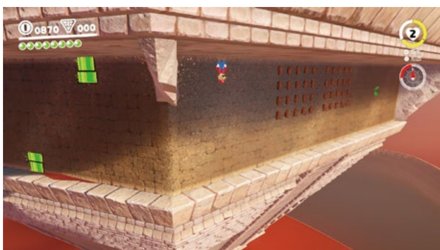
09 藏在壁画里的秘密

位于阿炽尼亚遗迹通往顶部的平面壁画的下图所示位置。



10 颠倒壁画的秘密

来到倒金字塔颠倒壁画的下图所示位置后获得。



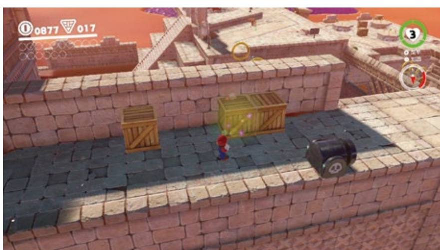
11 门上闪耀的宝物

在附身电箱变成电线移动的过程中，取消附身并跳到力量之月所在的石门顶部后获得。



12 飞出来了！来自沙之木箱里

击碎阿炽尼亚遗迹沙柱区域中下图所示的发光木箱后，力量之月从中飞出，前往所在地点即可获得。



13 跳到柱子上

对中点旗“阿炽尼亚遗迹 圆塔”附近的滑翔小子进行附身，之后滑翔到力量之月所在柱子的顶端即可获得。

14 莱德石像的尾巴

倒金字塔顶部区域中，有一头莱德石像的尾巴有发光，将帽子戴在尾巴上并持续旋转后获得。

15 挂在喷水池上

来到阿炽尼亚城镇中的喷水池处，将帽子挂在喷水池顶端并持续旋转一段时间后获得。

16 一群小鸟的会议

来到力量之月所在的有一群小鸟停留的沙堆，使用撞地后获得。

17 圆沙丘的顶端

来到力量之月所在的圆沙丘的顶端，使用撞地后即可获得。

18 来自出租车的行李

来到力量之月所在位置后，对发光的地面进行撞地后即可获得。

19 用弹头杀手撞击！

操作下图所示的开关将栅栏放下，附身弹头杀手并撞击力量之月所在的护栏后获得。



20 坚硬的砖块里

对弹头杀手进行附身后，撞击下图所示位置的发光砖块后即可获得。



22 荒野的候鸟

击打在沙漠东部毒潭附近飞行的发光候鸟后获得。



21 沙漠的候鸟

击打在整个沙漠中来回飞行的发光候鸟后获得。

23 在石板下蠢动之物

倒金字塔顶部区域平台的地板上，有一块发着光不断移动的凸起物，使用帽子攻击凸起物后再对其进行撞地后获得。

24 莱德遗迹的宝箱

通过中点旗“阿炽尼亚遗迹 沙柱”下方区域的沙洞进入迷宫，从迷宫出口的水管能来到中点旗“莱德遗迹”，打开该区域其中的一个宝箱后获得。



25 开花了！广场的种子

将阿炽尼亚城镇中的种子种在带有力量之月图案的花盆中，一段时间后会长出力量之月的果实。

26 开花了！阿炽尼亚遗迹的种子

在阿炽尼亚遗迹东部中间位置能找到一颗种子，将之种在阿炽尼亚城镇中带有力量之月图案的花盆中，一段时间后会长出力量之月的果实。



27 开花了！悬崖下的种子

在下图马里奥所在位置的悬崖下能找到一颗种子，将之种在阿炽尼亚城镇中带有力量之月图案的花盆中，一段时间后会长出力量之月的果实。



28 沙之国的嘀嗒·运动1

从获得 56 号力量之月所在迷宫区域的水管来到顶部，完成这里的嘀嗒运动后获得。

29 沙之国的嘀嗒·运动2

完成嘀嗒运动后获得。

30 沙之国的嘀嗒·运动3

完成嘀嗒运动后获得。建议奔跑方法 ：从最远处给稻草人戴上帽子后，使用翻滚下坡到达第一个平台，之后连续使用身体攻击跳跃平台，才有可能在限定时间获得力量之月。

31 在沙漠找到了汪！

从阿炽尼亚城镇的商店出来后会碰到一只戴着帽子的小狗，跟随小狗一段时间后，小狗会来到月亮之月所在位置刨土，对着发光的地面使用撞地即可获得。

32 利用椰子树跳跃收集音符

在中点旗“沙漠绿洲”附近的一颗椰子树上有一个大音符，触碰大音符后在限定时间内触碰掉所有的小音符后获得。

33 在沙丘赶绵羊

将三只绵羊赶回焦急的阿炽尼亚人所在的圆形区域后获得。

34 在绿洲钓鱼！

来到中点旗“沙漠绿洲”，对朱盖木（坐在云上垂钓的乌龟）进行附身后，钓起池塘中最大的鱼后获得。

35 沙漠的女朋友

在中点旗“阿炽尼亚遗迹 入口”附近附身栗子小子，之后移动到中点旗“阿炽尼亚遗迹 沙柱”，靠近区域中的女性栗子小子后获得。

36 在5颗仙人掌的正中央

骑乘莱德·巴士并撞击力量之月所在位置的 5 颗仙人掌中正中央的大仙人掌后获得。

37 钓到了！奇诺比奥队长！

来到中点旗“沙漠绿洲”，对朱盖木（坐在云上垂钓的乌龟）进行附身后，来到右上图所示位置钓起“大鱼”后获得。

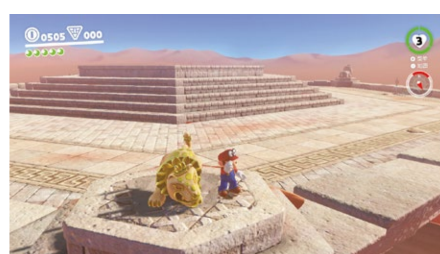


38 重逢！莱德·巴士

驾驶莱德·巴士来到力量之月所在位置，会发现这里有一尊莱德石像，控制莱德·巴士跑到该石像对面空位后即可获得。

39 欢迎回来！莱德·巴士

在倒金字塔顶部的巴士站呼叫莱德·巴士，骑乘莱德·巴士并将之停放在下图所示位置后获得。



40 就算是仙人掌也想走路！

对力量之月所在位置的大仙人掌进行附身，稍微移动后露出下方发光的洞，对该洞进行撞地后获得。

41 干得漂亮！答对沙之谜题

连续与阿炽尼亚遗迹北面的狮身人面像对话，并正确回答出它提出的 5 道问题后获得。正确答案依次为 ：戒指、30 枚、冰、5、斯芬·奇思。

42 在阿炽尼亚购物

在沙之国的商店中花费 100 金币购买。

43 到店里面去唠叨

来到阿炽尼亚城镇下图所示位置后一直向右侧走即可进入商店内部获得。



44 在沙之国玩了转转机

在转转机小游戏中用帽子击打出三个力量之月碎片的图案后获得。

45 在沙漠里健走！

在健走小游戏中获得 80 分以上后获得。

46 倒金字塔的密室

进入倒金字塔内部，站在下图所示位置随着石柱的移动进入缝隙后来到密室，打开密室中的宝箱后获得。



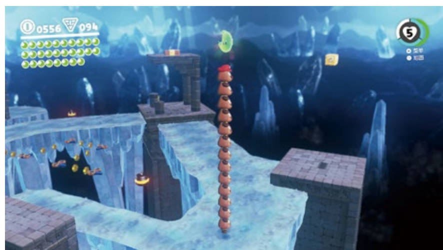
47 地下神殿的宝箱

来到地下神殿，对弹头杀手进行附身后飞到下图所示位置，一路前行能在最深处的宝箱处获得。



48 叠塔栗子小子登场！

通过两组叠塔栗子小子的合体后，便能获得位于地下的阿炽尼亚神殿此处的力量之月。

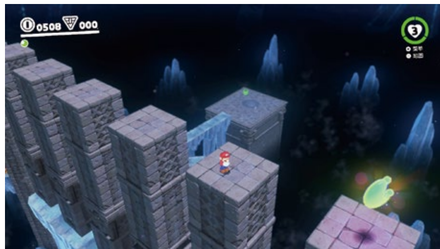


49 木乃伊的护身符

来到与地下的阿炽尼亚神殿深处与 BOSS 决战的圆形平台，这里会不断地冒出木乃伊敌人。通过踩踏攻击其中一只发光的木乃伊后获得。也可以对钱包蛙进行附身后使用金钱攻击木乃伊。

50 冰洞窟的宝物

来到获得 24 号力量之月必经的冰洞窟迷宫，通过踢墙跳来到下图所示位置后获得。



51 斯芬·奇思的宝库

来到阿炽尼亚遗迹北面的狮身人面像处，站在正面与之对话并选择“戒指”后出现进入宝库的门，进入宝库打开宝箱后获得。

52 瑟瑟抖动！震动的沙之地板

进入阿炽尼亚的城镇某处屋顶的水管中，在房间中下图所示位置进行撞地后获得。



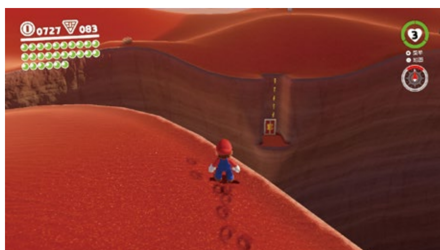
53 兴致勃勃 一起跳舞吧！

在本地硬币商店中购买“彭丘帽”和“彭丘服”并穿戴，并来到城镇北侧带锁的门前，与门前的阿炽尼亚人对话后即可进入房间中。走到舞台中间观看马里奥弹吉他跳舞的演出后获得。



54 探索透明迷宫

进入中点旗“观像遗迹”对面悬崖凹处的门，进入迷宫后附身观像戴上眼镜查看隐藏的道路，在迷宫深处可以获得。



55 透明迷宫的骷髅告示板

进入 54 号力量之月所在迷宫，来到第一个房间后将帽子挂在骷髅告示板上并持续转动一段时间后力量之月出现。

56 突破弹头杀手迷宫

从中点旗“阿炽尼亚西北的尽头”处的门进入迷宫，多次附身弹头杀手并来到深处后获得。

57 弹头杀手迷宫的岔道

进入获得 56 号力量之月所在迷宫，附身弹头杀手后来到下图所示位置获得。



58 莱德·兜风！

骑乘莱德·巴士，穿越过沙漠东部的毒谭，从遗迹正门进入迷宫。再次骑乘莱德·巴士来到迷宫深处后获得。



59 莱德·回程！

在获得 58 号力量之月的迷宫中骑乘莱德·巴士触碰下图位置的大音符，之后在限定时间内触碰掉所有的小音符后在后方安全区域获得。



60 通过转转屋

对阿炽尼亚的城镇某处屋顶的迷你火箭（具体位置见下图）进行附身，起飞后进入迷宫。通过该迷宫的关卡后在深处获得。

游技术 NOW PLAYING 攻略透解



61 俯视转转屋

进入 60 号力量之月所在迷宫后，站在下图所示位置的三块砖块上顶出上方的隐藏砖块，再站在隐藏砖块上跳跃即可获得。



62 欢迎来到阿炽尼亚！

来到森之国中点旗“森林补给站”，给补给站中稻草人戴上帽子后跳到森之国 38 号力量之月所在方块，利用该方块为踏板再跳到上方平台即可发现壁画。进入壁画后到达浮岛上后即可获得。

63 在沙之国看到的照片里的宝物

在力量之月所在位置的墙壁上观看了照片后，来到酷霸王之国下图位置使用撞地后获得。



64 在沙之国的美妙音乐

与力量之月所在位置屋顶戴着耳机的奇诺比奥进行对话 之后在音乐列表选择名称中有“之战”字眼的歌曲进行播放即可获得。

65 沙之帽子捉迷藏

与力量之月所在位置的帽子有眼睛的阿炽尼亚人对话后获得。

66 沙之国 正式杯

在沙之国正式杯的啫库啫库赛跑中获得第一名后获得。

67 失而复得的结婚戒指

从力量之月所在位置的空洞进入地下最深处，使用弹弓来到上方平台，站在平台中一群人围观的发光结婚戒指上并使用撞地后获得。

68 欢迎回来！环游世界一周

获得了蘑菇王国 40 号力量之月后，来到力量之月所在位置与出租车前的阿炽尼亚人对话后获得。

69 桃花公主在沙之国

获得了瀑布国 21 号力量之月后，与力量之月所在位置位于倒金字塔上的碧奇公主对话后获得。

森之国

01 通往空中庭园的路 *

击败中点旗“铁之山路 半山腰”附近的大型食人花后获得。

02 空中庭园的偷花贼（3）*

战胜位于空中庭园的 BOSS 后获得。

03 目标！秘密花圃 *

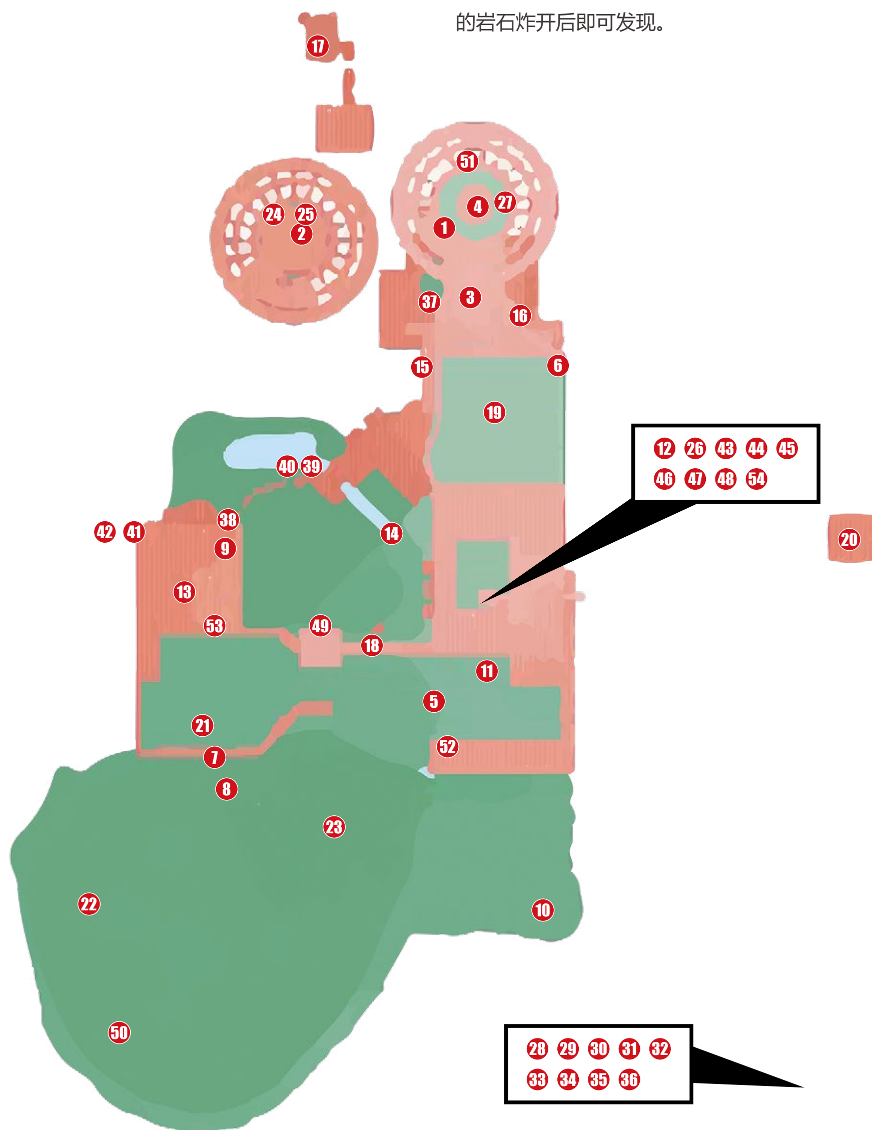
对坦克仔进行附身，在躲开黑球的同时射击黑球产生装置上不断旋转的四个红色库巴准心。将四个准心全部击毁后力量之月出现。

04 守护！秘密花圃（3）*

战胜位于秘密花圃的 BOSS 后获得。

05 发现！岩壁之中

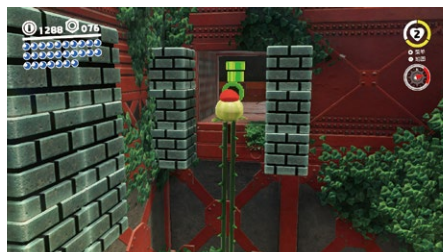
对坦克仔进行附身，通过射击将岩壁左上角的岩石炸开后即可发现。





06 山上的密道

附身腿伸伸后顶碎下图位置的砖块，进入房间并进入平面壁画后来到深处获得。



07 我踢！森林的小石头

将下图所示的石块弄碎后获得。



08 在森林抓到蹦蹦！

先用帽子击打力量之月所在位置的蹦蹦兔，待其减慢奔跑速度后进行踩踏攻击后获得。

09 多谢 补给

来到力量之月所在位置，会发现其中一座补给站地面有发光，对发光处进行撞地后获得。

10 在高大的树木上

对腿伸伸进行附身，运用伸长腿的能力沿着力量之月所在大树上的平台来到上层即可获得。

11 在隧道里蹑手蹑脚

来到火焰兄弟（丢火球的乌龟）所在的小溪，通过腿伸伸的伸长能力来到上方平台后顶碎树果获得。注意当腿伸伸伸长到最高点时，可摇动手柄使腿伸伸进一步提升。



12 越过悬崖

沿着下图所示悬崖旁的平台到达最深处后获得。

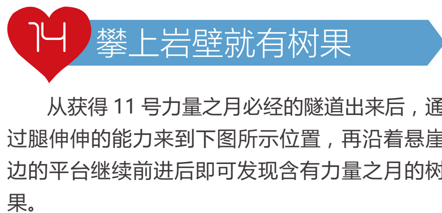


13 转角处的树果

附身腿伸伸后来到力量之月所在位置，顶碎上方的树果后获得。

14 攀上岩壁就有树果

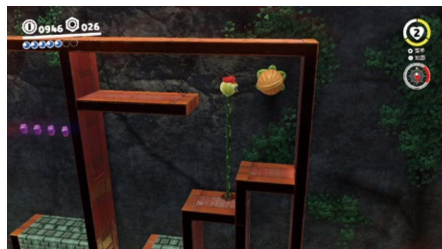
从获得 11 号力量之月必经的隧道出来后，通过腿伸伸的能力来到下图所示位置，再沿着悬崖边的平台继续前进后即可发现含有力量之月的树果。



15 红色迷宫的树果

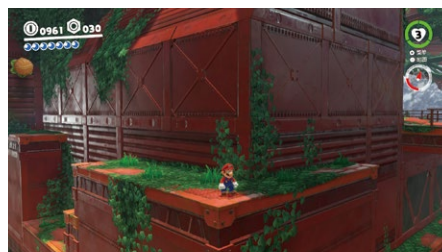
来到红色迷宫下图所示位置，顶碎其中的树果后获得。





16 尽头处的树果

击碎位于 1 号力量之月所在桥头旁边岔路尽头的树果后获得。



17 锈蚀铁塔的树果

来到力量之月所在位置的铁塔顶部后，击碎树果后获得。

18 在高墙上的树果

附身腿伸伸后，前往下图对面的高墙并顶碎其中的果实后获得。



19 洞窟之主

来到下图所示位置给稻草人戴上帽子后打开铁门，通过铁门进入内部后击败其中的火焰兄弟（丢火球的乌龟）后获得。



20 呀呵！奇诺比奥队长

来到 47 号力量之月有所提及的中点旗“森林观景台”，对区域中的滑翔小子进行附身后滑翔到下图所示平台（位于原来平台的东侧），与该平台中的奇诺比奥队长对话后获得。



21 森林的女朋友

附身栗子小子后多次堆叠，达到一定高度后靠近平台上的女性栗子小子后获得。

22 来自森林的岩石里

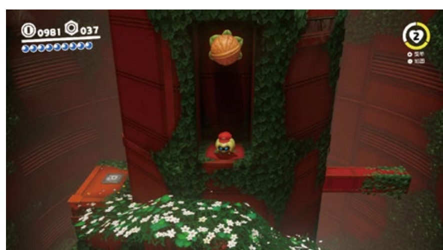
传送到中点旗“通往山顶的坡道”，对下方区域中的坦克仔进行附身。之后从旁边的悬崖跳到商店所在区域，射击力量之月所在位置的岩石并将之破坏后获得。

23 在思机姆伽庭购物

在森之国的商店中花费 100 金币购买。

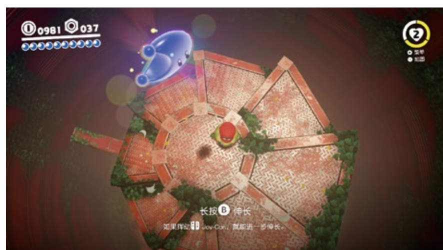
24 在坑洞里的树果

击碎下图位置中的树果后获得。



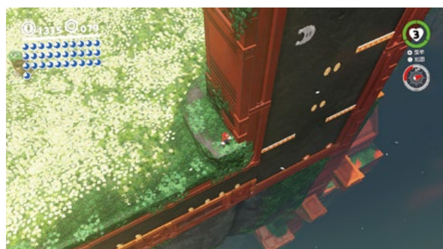
25 拉长身子到更顶端

附身腿伸伸后，使用伸长能力即可获得下图位置所示的力量之月。



26 旋转平台的宝库

来到中点旗“秘密花圃 入口”下方的大片花圃区域，从下图所示位置跳到下方平台，跳过机关来到深处后即可在树果中获得。



27 开花吧 秘密花圃

使用帽子在短时间内将秘密花圃中的三圈嫩芽全部击打出花后获得。

28 我踢！树海的小石头

从提示鸟所在位置往悬崖下跳能进入迷宫“森林尽头的树海”（从多处位置往悬崖下跳均能进入该迷宫），弄碎下图所示位置的石块后获得。



29 瞬间绽放光芒的树海深处

完成树海迷宫中的嘀嗒运动后获得。

30 穿过神奇的水管之后

进入树海迷宫某处石壁上的水管，之后会多次出现水管的分支路线。正确的水管路线每次进入树海迷宫都是不同的，需要自行尝试。

31 树海的流水声

在树海迷宫中引诱或附身（暴龙撞树眩晕后才能附身）暴龙，也可以直接附身钱包蛙，破坏下图所示位置的岩石（画面左侧有瀑布，右侧有出口）后对出现的发光地面撞地后获得。



32 树海的坚硬岩石

在树海迷宫中引诱或附身（暴龙撞树眩晕后才能附身）暴龙，也可以直接附身钱包蛙，破坏下图所示位置的岩石（离 34 号力量之月可附身的树较近，靠近出口）后对出现的发光地面撞地后获得。



33 用金币栽培出的宝藏果实

在树海迷宫中附身钱包蛙后，对嘀嗒运动稻草人旁边池塘中的嫩芽持续注入金币，待其长高并结出力量之月后，借助旁边的树作为跳板获得。

34 会动的树底下

对树海迷宫中可戴帽子的树进行附身后，挪动位置露出下方放光的土地。对发光位置进行撞地后获得。

35 藏在树海里的宝箱陷阱

进入树海迷宫中最粗那颗树树根附近的水管，会发现树屋中有三个宝箱。按照打开宝箱后所弹出数字的顺序依次打开宝箱，在第三个宝箱中可获得力量之月。若打开顺序错误，各宝箱会在显示出正确顺序数字的同时出现木乃伊敌人，只需退出该房间再进入，按照正确的顺序打开即可。

36 探险家找到的宝箱

在本地硬币商店中购买并穿戴“探险家帽”和“探险家服”后来到树海迷宫，与瀑布下上锁门前的伽庭人对话后即可打开门进入洞中，打开其中的宝箱后获得。

37 森之国的嘀嗒·运动1

完成中点旗“铁之山路 半山腰”附近的嘀嗒运动后获得。

38 森之国的嘀嗒·运动2

完成中点旗“森林补给站”附近的嘀嗒运动后获得。

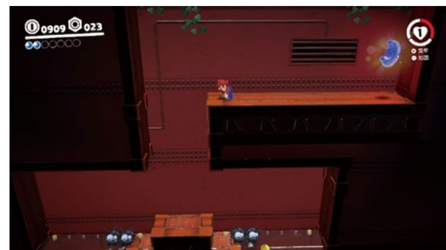
39 游泳吧！上下水道

通过中点旗“铁之山路 入口”下方水池中的水管进入迷宫，来到迷宫深处后获得。



40 上下水道的顶部夹层

来到 39 号力量之月所在的迷宫中的下图位置后获得。可使用撞地跳加踢墙跳的方法从下方平台来到上方区域。

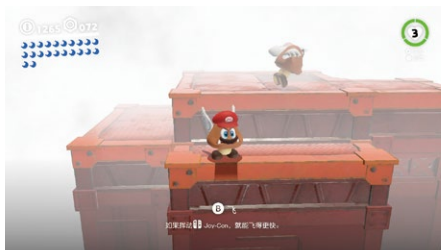


41 雾里徘徊

附身中点旗“森林补给站”旁边高台上的迷你火箭，起飞之后进入迷宫。收集迷宫中的 5 个力量之月碎片后来到力量之月所在位置后获得。注意，其中一块碎片位于平台的下方，需要附身啪嗒栗子后飞到对应位置获得。

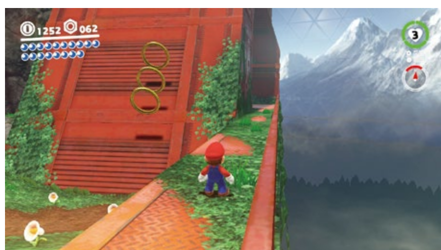
42 藏在雾里的树果

来到 41 号力量之月所在迷宫，从下图所示位置来到下方平台后会发现一颗大型树果，将之击碎后获得。



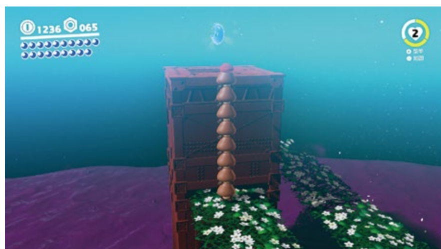
43 奔跑吧！百花路

来到中点旗“通往山顶的坡道”后，沿着下图所示通道来到深处后能在上方平台发现进入迷宫的门。进入迷宫按下 P 按钮，沿着百花路来到深处后获得。



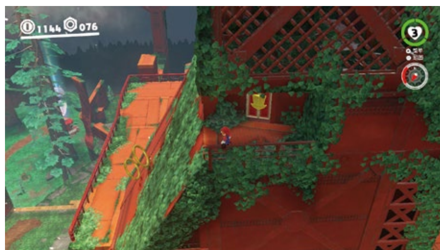
44 百花路的高台上

进入 43 号力量之月所在迷宫，附身栗子小子后多次重叠，来到下图所示位置解除附身跳上高台后获得。



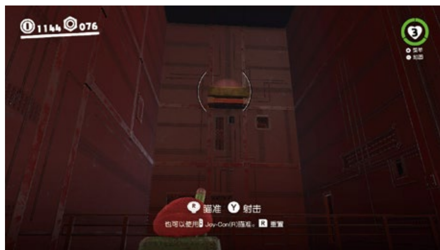
45 炮击的结果

来到中点旗“通往山顶的坡道”，运用火箭花的喷气冲刺效果来到斜坡顶端的平台，通过这里的门进入迷宫并来到深处后获得。



46 炮击的死角

进入 45 号力量之月所在迷宫，附身其中的坦克仔后，瞄准下图所示位置的石块进行射击，击碎石块后力量之月出现。



47 在云上散步

来到 3 号力量之月所在位置，击打旁边的伽庭人后将其丢出来的种子拿在手中。往斜坡下走，按下下方的 P 按钮，在限定时间内通过出现的平台来到上层，能发现中点旗“森林观景台”。将种子放在旁边支出来平台里的水管花盆中，巨大的藤蔓瞬间长出。向藤蔓上方一直攀爬后进入迷宫。来到迷宫深处后即可获得。

48 拉长身子到云端

和 47 号力量之月位于同一迷宫中，两者相隔不远。

49 欢迎来到思机姆伽庭！

从海之国的 4 道巨大水柱进入到玻璃杯塔中，潜入底部并进入画像后即可来到力量之月所在的高台上的铁笼中。

50 在森之国看到的照片里的宝物

在力量之月所在位置观看了照片后，来到沙之国，从沙之国健走小游戏的乌龟处（沙之国 45 号力量之月位置）一路向北走到临近地图边缘的下图位置，使用撞地后获得。



51 秘密花圃 旋转吧

通过攀爬马里奥对面平台的竖杆后来到下图位置后，继续向马里奥左侧方向前进。到达最深处平台后获得钥匙，之后力量之月出现。按下平台上的 P 按钮，随着百花路来到力量之月所在位置后获得。



52 在森之国的美妙音乐

与力量之月所在位置小溪边戴着耳机的奇诺比奥进行对话，之后在音乐列表选择“云之上”进行播放即可获得。



53 森之国 正式杯

在森之国正式杯的啫库啫库赛跑中获得第一名后获得。

54 桃花公主在森之国

获得了沙之国 69 号力量之月后，与力量之月所在位置森林观景台上的碧奇公主对话后获得。

湖之国

01 湖上的布鲁达尔兹（3）*

战胜位于水广场屋顶的 BOSS 后获得。

02 哈喽 海龙王

在湖底的海龙王背上直接获得。

03 看准泡泡怪的破绽

来到下图所示位置后直接获得。



04 密道的尽头

借助花朵跳上平台后，附身拉链拉开隐藏通道，走到深处后获得。



05 发现！来自湖之木箱

打破右上图位置最上层发光的木箱后力量之月出现。

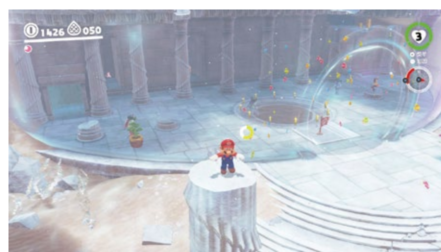


06 在湖畔

对力量之月所在位置的发光地面进行撞地后获得。

07 来自水中断掉的柱子

来到下图所示位置撞地后获得。



08 刺刺水道的宝箱

力量之月位置湖底水道某个拐角尽头的宝箱中。

09 开花了！刺刺水道的种子

拾取海底水道下图位置的种子，并将之种植在中点旗“水广场 入口”附近的力量之月图案的花盆中，一段时间后力量之月从中长出。



10 湖之国的嘀嗒·运动1

完成嘀嗒运动后获得。注意力量之月在湖底。

11 湖之国的嘀嗒·运动2

完成中点旗“水广场 屋顶”附近的嘀嗒运动后获得。

12 收集吧！湖里的月亮碎片

收集五块湖底的力量之月碎片后力量之月出现。其中一块碎片需要破坏湖底墙壁上的木箱并进入洞中获得。

13 潜水游泳收集音符

触碰水底凹处的大音符后，在限定时间内触碰全部的小音符后获得。

14 在悬崖中收集音符

进入平面壁画后，触碰其中的大音符，在限定时间内触碰全部的小音符后获得。

15 在泳池钓鱼！

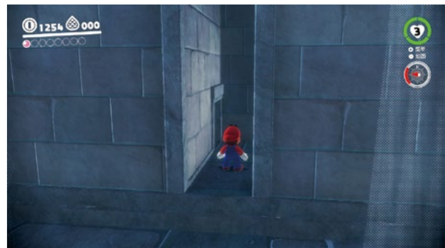
附身朱盖木后，钓起泳池中最大的鱼后获得。

16 遇见泡泡怪了！

附身泡泡怪了，进入力量之月所在位置的池塘后获得。

17 秘密房间

进入下图所示的房间后与其中的德莱西纳人对话后获得。



18 打扰了！奇诺比奥队长！

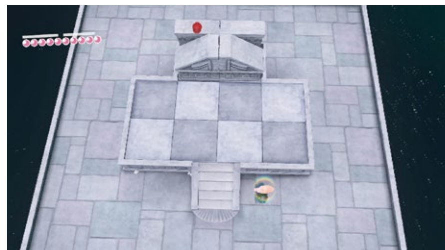
对泡泡怪进行附身后，潜水至中点旗“水广场 入口”旁的水井底部后发现奇诺比奥队长，与之对话后获得。

19 在德莱西山谷购物

在湖之国的商店中花费 100 金币购买。

20 成功复原

进入位于湖底的水广场玻璃外面的迷宫（在击败 BOSS 前这里门被石块堵住），附身其中的石阶后，将石阶挪动成下图所示形状即可获得。



21 穿着泳装 还请见谅

在商店中购买并穿戴“泳镜”和“泳衣”后来到中点旗“水广场 橱窗前”对面平台上锁的门前，与门前的德莱西纳人对话后进入橱窗内部，将帽子戴在婚纱架上持续旋转后获得。

22 拉链的山谷

附身湖底下图位置的拉链后拉开墙壁，通过其中的门进入迷宫，来到迷宫深处获得钥匙后力量之月出现。



23 拉开秘密的拉链

来到 22 号力量之月所在迷宫的下图位置，投掷帽子让隐藏通路显现并来到对面平台，将墙上的拉链全部拉开后掉落到下方平台获得。

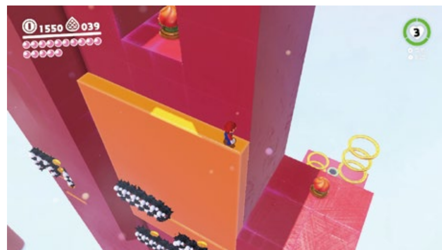


24 跳起来，抓住，纵身而下

借助下图位置的花朵弹飞到上方墙壁凹处，打开门进入迷宫，来到迷宫深处后获得。



25 跳起来，抓住，往上再往上



来到 24 号力量之月所在迷宫，在下图所示位置借助黄色方块上升到凹处，再借助花朵弹飞到顶部打开宝箱后获得。

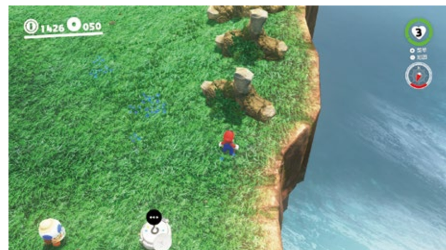
26 欢迎来到德莱西山谷！

进入都市国奥德赛号旁边下图所示位置的图像，来到力量之月所在的阳台后，打开其中的宝箱即可获得。



27 在湖之国看到的照片里的宝物

在力量之月所在位置观看了照片后，来到瀑布国下图所示位置使用撞地后获得。



28 飞天出租车行径德莱西山谷

附身奥德赛号旁边的望远镜，缩放镜头后望向天空中的的飞天出租车，停留数秒后力量之月出现。

29 成为趋势的海盗装扮

在金币商店中购买并穿戴“海盗帽”和“海盗服”，与水广场最顶部时尚三姐妹中的大女儿对话后获得。

30 成为风潮的宇宙飞行员

在月之国的本地商店中购买并穿戴“宇航帽”和“宇航服”，与水广场最顶部时尚三姐妹中的二女儿对话后获得。

31 引领潮流的牛仔枪手风格

在沙之国的本地硬币商店中购买并穿戴“牛仔枪手帽”和“牛仔枪手服”，与水广场最顶部时尚三姐妹中的三女儿对话后获得。

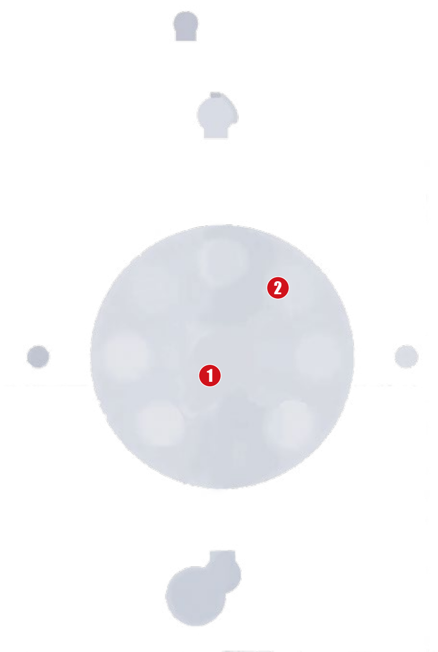
32 湖之国 正式杯

在湖之国正式杯的啪库啪库赛跑中获得第一名后获得。

33 桃花公主在湖之国

获得了森之国 54 号力量之月后，与力量之月所在位置的碧奇公主对话后获得。

云之国



01 长得像吗？拼图栗子小子

进入与库巴战斗场地正中央的水管，完成其中的拼图小游戏后获得。参考图见下图。



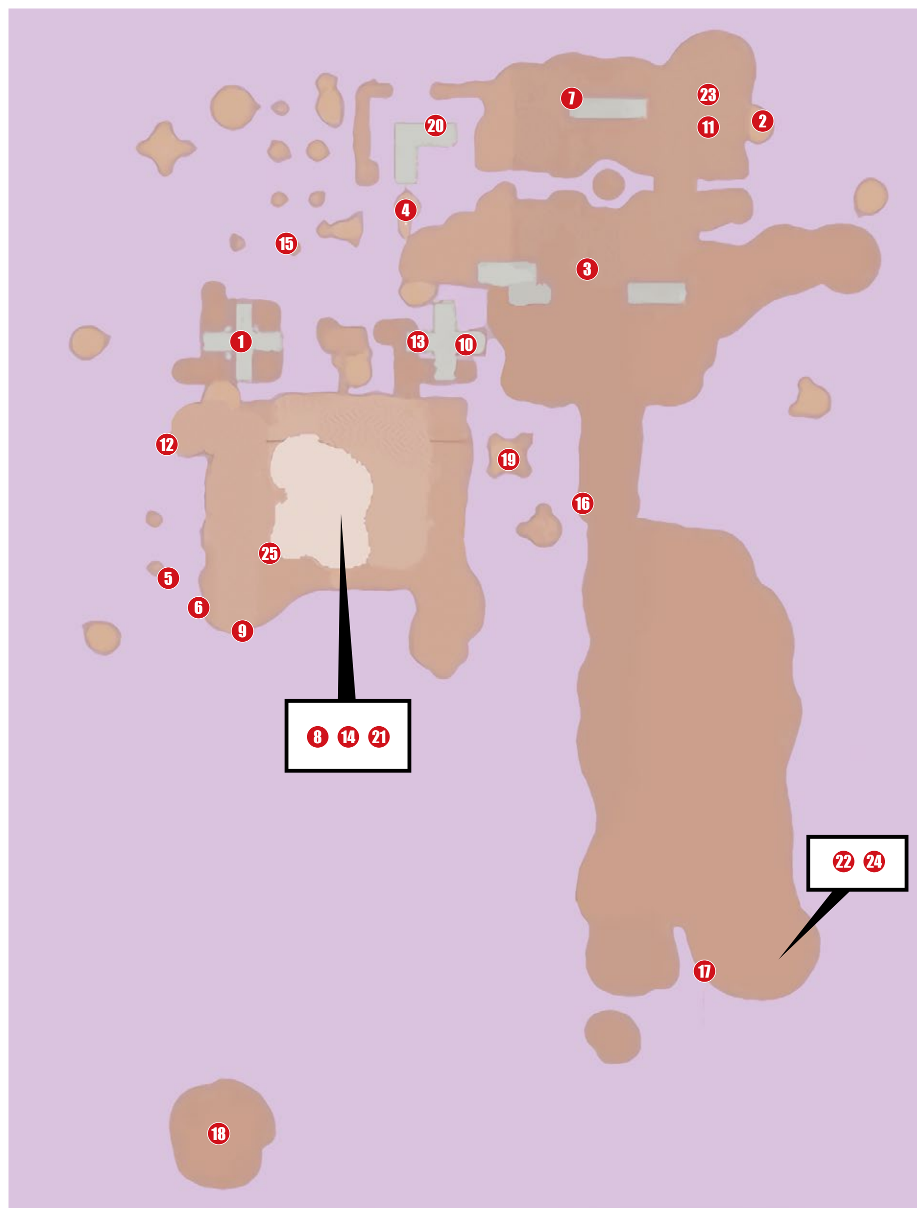
02 桃花公主在云之国

获得了湖之国 33 号力量之月后，与力量之月所在位置的碧奇公主对话后获得。

遗落之国

01 在螺桨柱的中心

来到力量之月所在位置的螺桨柱上后直接获得。

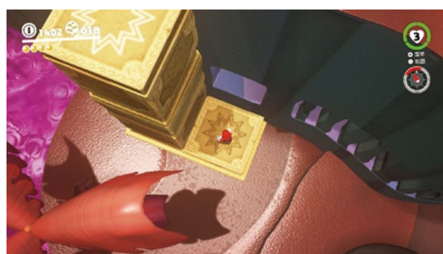


02 在悬崖下

来到力量之月所在位置的悬崖上的平台后即可获得。

03 受困在岩石里

使用撞地将下图所示的石柱撞下去后，进入石壁中的房间获得。



04 在榭寄生上面

来到下图所示位置使用踩帽跳后获得。



05 在沼泽上跨过刺毛怪

来到地图西部的中点旗“后山的小平台”，借助这里的两块移动平台可来到力量之月所在位置。

06 在墙内避开刺毛怪

通过中点旗“后山的小平台”旁的门来到平面壁画中，来到最右侧后获得。

07 上升的石柱中

通过撞地将石柱改变为下图的形状后，进入石柱中的凹处获得。



08 一览落失岛

中点旗“岩山之顶”旁边的树的顶部，前往中点旗“岩山之顶”见 21 号力量之月获得方法。

09 行走在岩山的路途中

引诱接帽虫撞碎下图位置的岩石，来到深处后对发光地面进行撞地后获得。

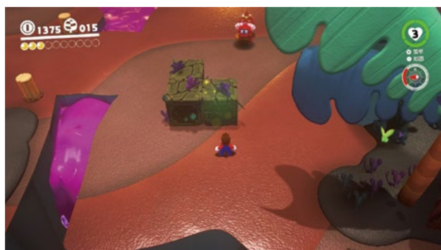


10 螺桨柱的秘密

来到力量之月所在螺桨柱上面，对有很多蝴蝶飞舞的位置进行撞地后获得。

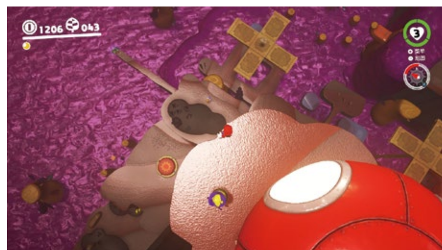
11 落失岛的坚硬岩石

将帽子向下图的接帽虫投掷后，引诱接帽虫撞向发光的石块后获得。



12 蝴蝶的宝物

来到中点旗“岩山之顶”后，从下图位置跳到下方平台，靠近该平台边缘的蝴蝶，并用帽子击打后获得。



13 在密林抓到蹦蹦！

修复好奥德赛号后再回到遗落之国，来到获得 10 号力量之月的螺桨柱上面后蹦蹦兔出现，将之抓到后获得。

14 开花吧 洞窟里的花

来到 13 号力量之月所在平台，进入该平台的洞窟中，在限定时间内用帽子将洞窟中的所有嫩芽击打开花后获得。

15 收集吧！密林的月亮碎片

附身岛花之子后收集中点旗“后山的小平台”北部区域中的力量之月碎片，集齐五块碎片后力量之月出现。

16 窥探桥下

力量之月位于其所在位置的桥下，需要运用岛花之子的伸长能力获得。

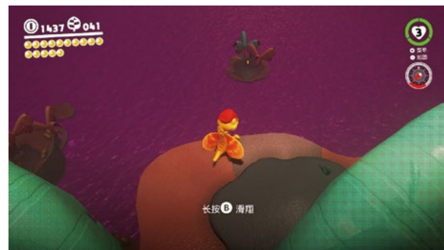
17 九弯十八拐 发现宝物

附身岛花之子后使用其伸长能力获得下图位置的钥匙后力量之月出现。



18 在落失岛的空中飞舞！

来到中点旗“岩山之顶”，对这里的滑翔小子进行附身后滑翔到南方的小岛上后获得。



19 被囚禁的宝物

引诱下图位置中的接帽虫攻击力量之月的牢笼，成功破坏后前往力量之月所在位置获得。



20 喘口气！奇诺比奥队长！

附身岛花之子并运用其伸长的能力进入下图左侧石壁的缺口中，与洞窟中的奇诺比奥队长对话后获得。



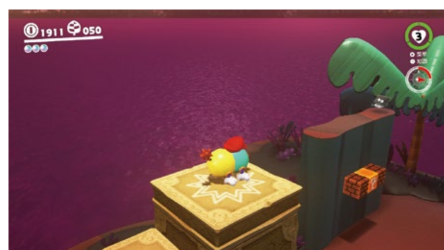
21 在落失岛购物

按下 9 号力量之月位置上方平台的按钮后，连续使用踢墙跳来到中点旗“岩山之顶”，进入金币商店中花费 100 金币购买。

22 飞天出租车行径落失岛

附身啫库啫库赛跑旁边的望远镜，缩放镜头后望向天空中的的飞天出租车，停留数秒后力量之月出现。

23 遇见岛花之子了！



附身中点旗“沼地之丘”附近的岛花之子，通过两次调整下图位置的石柱后，让岛花之子靠近对面的戴布伦人后获得。

24 遗落之国 正式杯

在遗落之国正式杯的喏库喏库赛跑中获得第一名后获得。

25 桃花公主在遗落之国

获得了云之国 2 号力量之月后，与力量之月所在位置的碧奇公主对话后获得。

都市国

01 纽敦市 封锁中（3）*

击败位于纽敦市政厅前的 BOSS 后获得。

02 鼓手加入 *

剧情流程中获得，具体方法见流程攻略。

03 吉他手加入 *

剧情流程中获得，具体方法见流程攻略。

04 贝斯手加入 *

剧情流程中获得，具体方法见流程攻略。

05 小号手加入 *

剧情流程中获得，具体方法见流程攻略。

06 问题解决了！发电厂 *

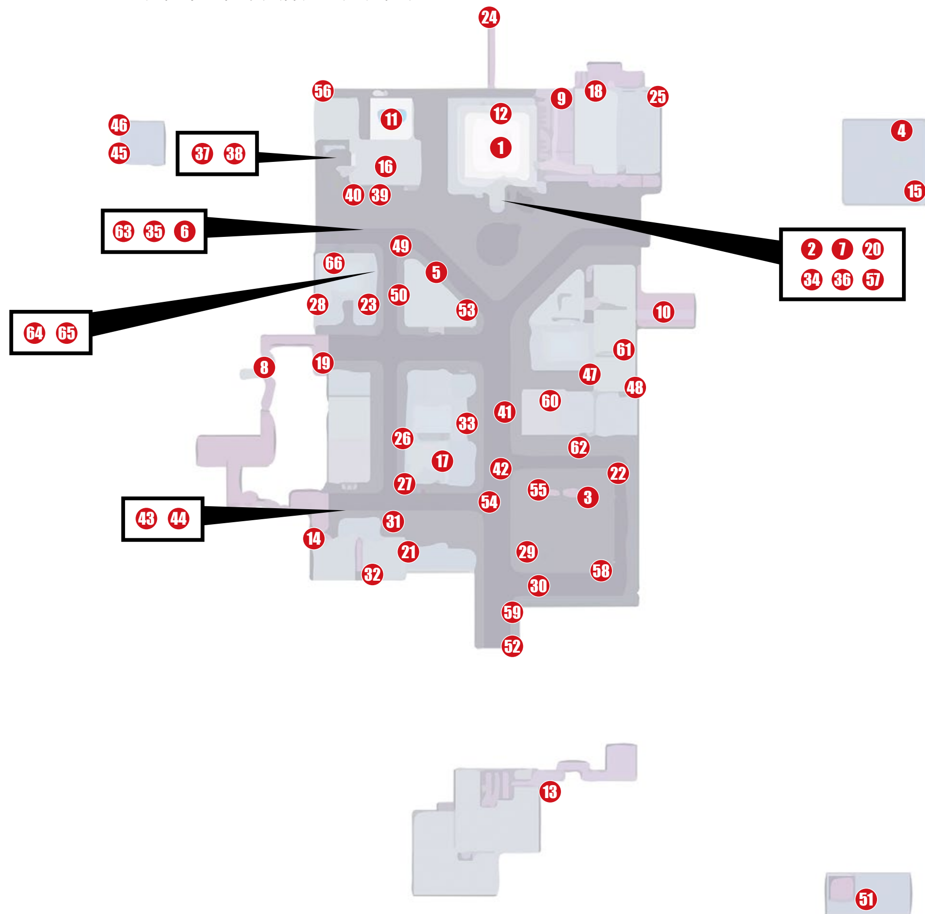
击败地下发电厂深处的两朵大型食人花后获得。

07 传统的庆典（3）*

完成庆典中的 2D 关卡，到达终点与宝琳对话后获得。

08 此路不通！钢骨之中

破坏木箱后，从下图位置进入钢骨内部并走到深处后获得。





09 摇晃的钢骨前段

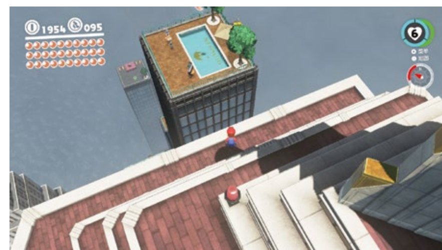
站在悬挂着的钢骨上直接获得。

10 在两根钢骨间

使用踢墙跳来到钢骨上部后获得。

11 泳池上方闪闪发光

来到纽敦市政厅最顶部后，从下图位置跳到对面大厦的顶部，运用其中的遮阳棚作为跳板后可取得位于泳池上方的力量之月。

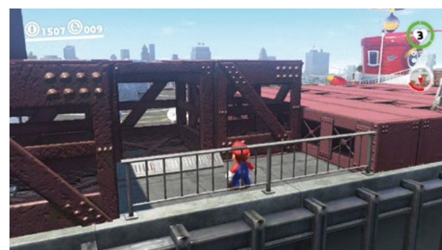


12 纽敦市最顶端

来到纽敦市政厅最顶部后，继续向上攀爬到柱子最顶端后获得。

13 钢骨隧道深处

从下图位置进入钢骨内部后获得。



14 垃圾袋下

通过电箱来到力量之月所在位置的楼顶，将角落发光的垃圾袋堆破坏后，对发光地面进行撞地后获得。

15 沉睡在废钢铁里的宝物

站在中点旗“宝琳市长纪念公园”旁的废弃 BOSS 关节上进行撞地后获得。

16 咖啡座的失物

通过电箱来到下图位置进行撞地后获得。

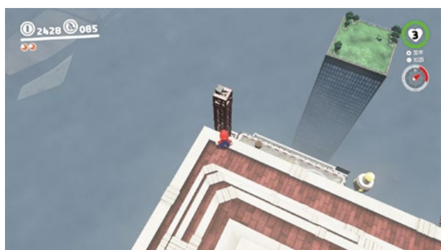


17 在大厦抓到蹦蹦！

传送到中点旗“草坪大厦 屋顶”，通过隔离柱弹飞到力量之月所在平台后，抓住其中的蹦蹦兔后获得。

18 好高好高的垃圾桶

来到纽敦市政厅最顶部后，从下图位置使用远跳里来到对面钢骨的顶端，打开垃圾桶后获得。



19 都市国的嘀嗒·运动1

完成嘀嗒运动后获得。

20 都市国的嘀嗒·运动2

通过电箱来到纽敦市政厅最顶部，骑上这里的摩托车，按下 P 按钮后在限定时间内触碰跑道中的钥匙并来到力量之月所在位置后获得。

21 开花了！大厦的盆栽

将提示鸟所在广场中的种子种植在商店对面房子屋顶的花盆中，一段时间后结出力量之月的果实。

22 开花了！广场的盆栽

将提示鸟所在广场中的种子种植在该广场角落的花盆中，一段时间后结出力量之月的果实。

23 开花了！小屋顶的盆栽

将提示鸟所在广场中的种子种植在转转机店旁边房子屋顶的花盆中，一段时间后结出力量之月的果实。

24 嗨~！奇诺比奥队长！

与奇诺比奥队长对话后获得。

25 施工现场的摩托车停车场

将摩托车停在下图所示位置后获得。



26 长椅上的感动

来到力量之月所在位置的长椅后，站在下图所示位置等待一段时候后马里奥会坐下，之后即可获得。



27 在纽敦市购物

在都市国的商店中花费 100 金币购买。

28 在都市国玩了转转机

在转转机小游戏中用帽子击打出四个力量之月碎片的图案后获得。

29 跳绳高手

跳绳小游戏的成绩达到 30 下后获得。

30 跳绳大师

跳绳小游戏的成绩达到 100 下后获得。甩绳的速度从第 50 下开始不再增长，此时要做的就是找到一个合适的频率按键而已，建议 50 下之后采用每下快速按两次的按键方式，这样能更轻松地找到契合的节奏。

31 迷你小车狂！

附身拿着遥控器的纽敦人，控制迷你小车来到力量之月所在位置后获得。

32 迷你小车专家！

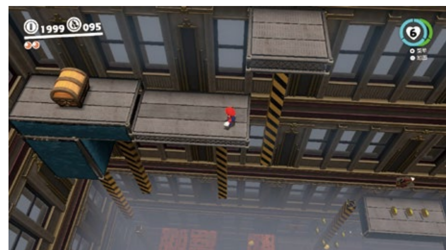
迷你小车挑战的成绩进入 32 秒内后获得。

33 在小房间里收集音符

通过力量之月所在位置的门进入小房间，触碰其中的大音符后在限定时间内触碰全部的小音符后获得。

34 遗忘在市政厅的东西

通过攀爬柱子来到纽敦市政厅内部的下图位置后，打开宝箱获得。



35 下水道的宝物

利用地下发电厂中旋转的绿色平台来到下图所示位置后获得。



36 街头庆典！

传送到中点旗“纽敦市政厅 正面广场”后通过正门进入“纽敦市政厅 大厅”，与舞台下的纽敦人对话后选择“好！”来再举行一次庆典。来到下图位置站在四个问号砖块上顶出上方的两个隐藏砖块后，再借助这两个砖块进入水管。来到下一场景后即可获得。



37 冲出人群

通过中点旗“露天咖啡座”旁边的门进入到巷子中，拉动墙壁上的开关后，在限定时间内穿过人群来到巷子对面获得力量之月。

38 跳跃人群

来到 37 号力量之月所在的巷子，借助人群出

口上方的遮阳板作为跳板来到铁架平台，之后再次借助另一块遮雨板往上跳，利用三根长杆后可来到力量之月所在平台。

39 噼哩啪啦！电线工厂

在本地硬币商店中购买并穿戴“建筑工帽”和“建筑工服”，与中点旗“露天咖啡店”旁同样戴有“建筑工帽”的纽敦人对话后进入大楼中的迷宫。来到最后的电线处收集五块力量碎片后力量之月出现在最后的平台中。

40 噼哩啪啦！来自屋顶上的木箱

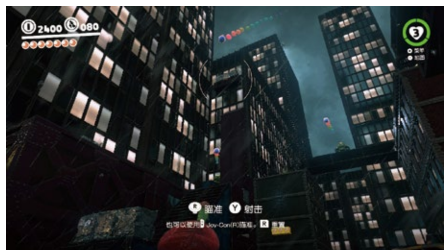
来到 39 号力量之月所在迷宫，在附身电箱通过一栋大厦的过程中取消附身来到力量之月所在位置的屋顶，击碎其中的发光木箱后获得。

41 在炮击中徘徊

附身跳绳游戏广场西北部的出租车，移动后进入迷宫，收集齐迷宫中的五块力量之月碎片后获得。部分力量之月需要附身坦克仔射击石块从而将钢骨作为桥梁放下后才能获得，迷宫中的废旧出租车也是可以通过射击炸毁的，其中一块力量之月碎片便位于其中。位于高处的力量之月碎片也可以通过射击出的炮弹来取得。

42 避开炮击快速瞄准

来到 41 号力量之月所在迷宫，附身坦克仔后射击下图瞄准的石块，成功破坏后力量之月出现，来到其所在平台后获得。注意，力量之月所在平台与对面平台间有隐藏砖块，使隐藏砖块显现后可以此作为桥梁。



43 在旋转迷宫里

附身力量之月所在位置的人孔（井盖）并移动后，跳入洞中进入迷宫。在迷宫中集齐五块力量之月碎片后获得。

44 在旋转迷宫外

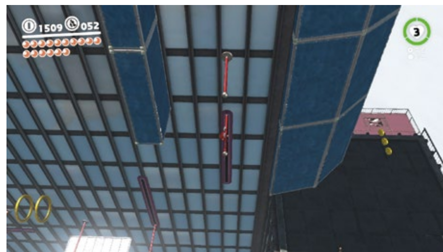
使用撞地跳来到旋转迷宫上部后，再来到迷宫的后部悬崖上的平台获得。

45 悬垂攀登高楼大厦

从 37 号力量之月所在巷子中的水管来到房屋顶部，附身其中的迷你火箭起飞后进入迷宫，来到迷宫深处即可获得。

46 跳到高楼大厦

来到 45 号力量之月所在迷宫，运用踢墙跳和杠杆从下图位置往上方跳后即可在平台上获得。



47 攀爬铁柱

从力量之月所在位置的门进入迷宫后，来到迷宫深处后获得。

48 回首就见垃圾桶

来到 47 号力量之月所在迷宫，附身弹头杀手后飞到下图位置并击打垃圾桶后获得。



49 骑摩托车疯狂逃脱！

进入力量之月所在位置的迷宫后，骑摩托车来到深处后获得。

50 逃脱时的用力一跳！

在 49 号力量之月所在迷宫中骑摩托车逃脱时，能在沿途的一堆木箱上看见该力量之月。

51 来到都市国了砂砂！

与力量之月所在位置的出租车旁的阿炽尼亚人进行对话后获得。

52 欢迎来到纽敦市！

来到沙之国下图位置进入壁画后来到屋顶后即可获得。



53 在都市国看到的照片里的宝物

在力量之月所在位置观看了照片后，来到湖之国下图所示位置使用撞地后获得。



54 都市的候鸟

利用路灯或者出租车为跳板，击打在跳绳游戏广场附近盘旋的发光候鸟后获得。

55 完成了！MARIO招牌

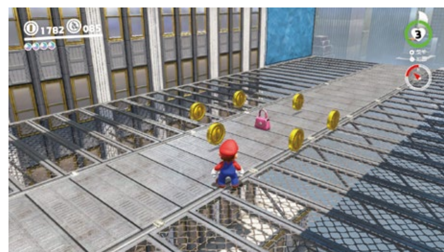
附身跳绳游戏广场中的英文字母，调整五个字母按“MARIO”从左至右进行排列后即可获得。

56 不得了的小丑

在金币商店中购买并穿戴“小丑帽”和“小丑服”，来到力量之月所在地点与纽敦人对话后获得。

57 宝琳市长的愿望

与中点旗“纽敦市政厅 正面广场”附近的宝琳进行对话后选择“试试看！”后开始答题，宝琳每次出的题都是随机的，因此需要根据自身对宝琳的了解选择答案。宝琳不喜欢机械和花，可以此为参考选择答案。答题完毕后，宝琳表示期待生日礼物。来到市政厅和东侧房屋中间的铁架平台，将下图位置被金币环绕的皮包拿在手中，之后再次与宝琳对话后获得。



58 都市国的美妙音乐

与力量之月所在位置戴着耳机的奇诺比奥进行对话，之后在音乐列表选择“迷你小车”进行播放后即可获得。

59 环游都市的斯芬·奇思

附身中点旗“主要街道 入口”附近的望远镜，缩放镜头后望向天空中飞行的斯芬·奇思，停留数秒后力量之月出现。

60 用力一跳！屋顶的摩托车停车场！

将摩托车停在下图所示位置后即可获得。来到纽敦市政厅顶部，骑上摩托车后按下 P 按钮，沿着桥梁骑行到 20 号力量之月所在位置后，向着奥德赛号的方向跳跃并滑行到力量之月所在位置的屋顶即可。



61 都市国 正式杯

在都市国正式杯的喏库喏库赛跑中获得第一名后获得。

62 都市里的帽子捉迷藏

获得沙之国 65 号力量之月后，与力量之月所在位置附近的帽子有眼睛的纽敦人对话后获得。

63 在发电厂帮忙

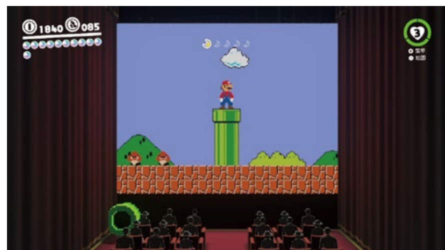
来到地下发电厂最深处，附身其中的拼图零件（都市国），调整拼图零件的位置直至能扣上三孔插头后获得。

64 冲刺飞天上映中！

通过力量之月所在位置的门进入放映厅中，进入水管并在熟悉的关卡中收集五块力量之月碎片后获得。

65 跑跳钻地上映中！

进入 64 号力量之月所在平面壁画，通过下图位置的水管来到下层区域后获得。



66 桃花公主在都市国

获得了遗落之国 25 号力量之月后，与中点旗“露天咖啡座”南部大厦顶部的碧奇公主对话后获得。

雪之国

01 冰柱关卡 *

来到帕达博乌尔城镇中的冰柱洞窟，到达力量之月上方平台，引诱三处的冰锥砸下，从而使中间的大型冰锥落到下方，之后即可来到力量之月所在位置。

02 冰墙关卡 *

来到帕达博乌尔城镇中的被挖开的冰隙，收集迷宫中的五块力量之月碎片并来到出口所在平台后获得。

03 阵风关卡 *

来到帕达博乌尔城镇中的迎风洞穴，附身飙风云并吹风最后一个平台上所有的刺猬敌人后获得。

04 雪山关卡 *

来到帕达博乌尔城镇中的冰之塔，战胜深处的 BOSS 后获得。

05 重新出发！弹跳博乌尔GP（3） *

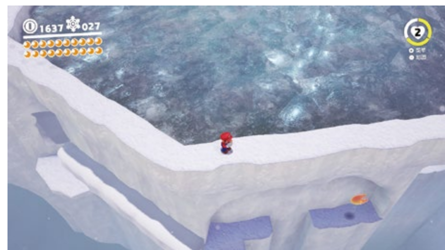
在剧情流程中的弹跳博乌尔 GP 赛跑中取得第一名后获得。

06 帕达博乌尔的玄关口

来到帕达博乌尔城镇出入口水管左侧（面向水管为正）的高台后直接获得。

07 在冰之塔背面

来到帕达博乌尔城镇中的冰之塔下图所示位置，跳到下方平台后获得。



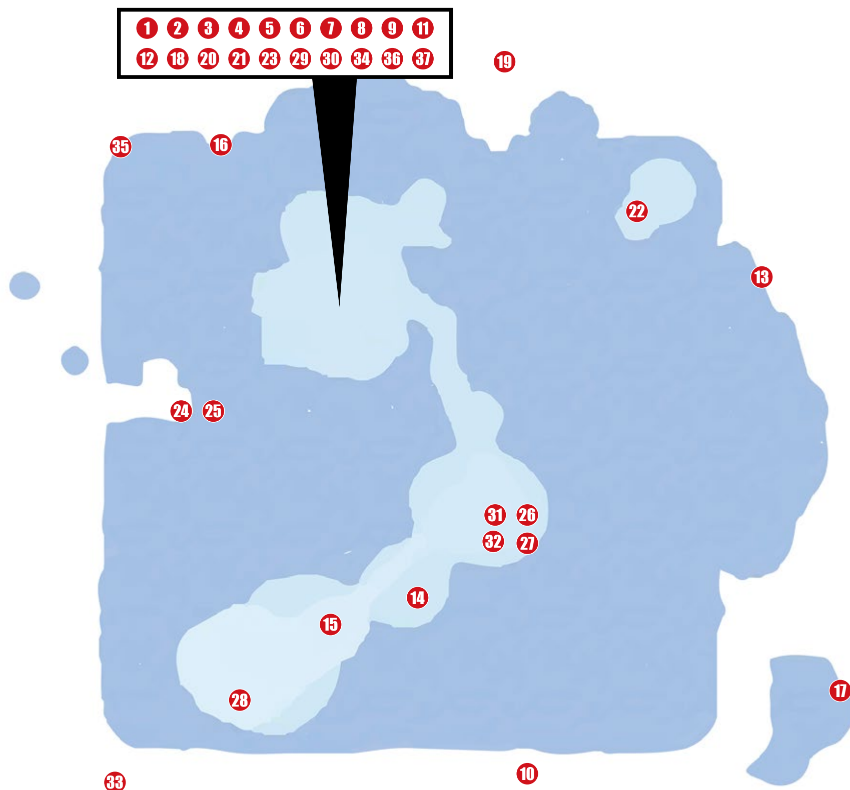
08 城镇的雪中发光物

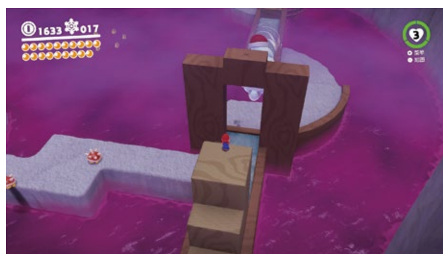
利用帕达博乌尔城镇观影席旁的竖杆来到二层，通过三根竖杆再来到对面平台，清除积雪后对下图发光位置进行撞地后获得。



09 狂风大作的拱桥上

来到帕达博乌尔城镇中的迎风洞穴下图所示位置，通过踩帽跳来到对面拱桥上方，对有 × 标记的位置进行撞地后获得。





10 在雪之国抓到蹦蹦！

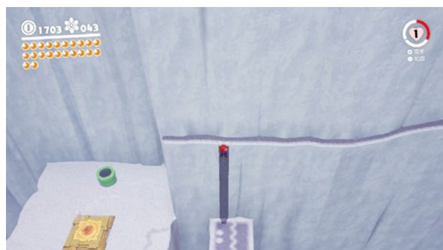
在力量之月所在位置抓到蹦蹦兔后获得。

11 帕达博乌尔的宝箱

利用帕达博乌尔城镇观影席旁的竖杆来到二层，通过三根竖杆再来到对面平台，走到最深处打开宝箱后获得。

12 冰墙的宝箱

来到帕达博乌尔城镇中的被挖开的冰隙，利用咬人的冰柱来到下图所示位置，往右侧攀爬并来到平台上后获得。



13 雪之国的嘀嗒·运动1

完成嘀嗒运动后获得。

14 雪之国的嘀嗒·运动2

完成嘀嗒运动后获得。

15 收集吧！雪之月亮碎片

收集分布在雪原各处的五块力量之月碎片后力量之月出现，来到其所在位置后获得。

16 在雪道冲刺收集音符

触碰力量之月位置附近大音符，再在限定时间内触碰全部的小音符后获得。

17 在冰河钓鱼！

附身朱盖木后钓起池塘中最大的鱼后获得。

18 避开冰柱往上堆！

来到帕达博乌尔城镇中的冰柱洞窟，附身并重叠 4 只栗子小子后，按下场景中有数字 4 的栗子小子形状的按钮后获得。

19 好冷！奇诺比奥队长！

来到力量之月所在位置，将覆盖的积雪清除后，与墙根凹处的奇诺比奥队长对话后获得。

20 才不冷呢！

在商店中花费 1000 金币购买并穿戴“短裤”后，与商店对面的博乌尔人对话后获得。

21 在帕达博乌尔购物

在雪之国商店中花费 100 金币购买。

22 在冰上健走！

通过中点旗“冰海的角落”旁边的门进入洞窟，在其中的健走小游戏中获得 80 分以上后获得。

23 雪地赛道 级别S

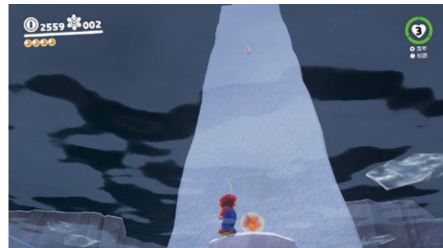
在弹跳博乌尔 GP 赛跑中取得第一名后获得。

24 冲刺！冲刺！冰冷的水

通过力量之月所在位置的门进入迷宫来到深处后获得。

25 冲刺！冲刺！陡斜坡

来到 24 号力量之月所在迷宫，使用下图马里奥所在位置的火箭花向上坡喷气跑的过程中，再用帽子勾住坡道中的火箭花，之后跑过水管继续往坡道上跑。来到最上方后即可获得。

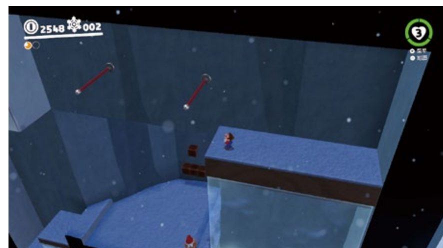


26 又跳又游 冻人的水

给力量之月所在位置的稻草人戴上帽子后进入迷宫，来到迷宫深处后获得。

27 天花板内 冻人的水

来到 26 号力量之月所在迷宫，从下图所在位置利用两根长杆来到对面的冻水中获得。



28 吹啊滑啊

附身飙风云后对下图 1 位置的石块进行吹气，从出现的门进入到迷宫中。附身迷宫中的飙风云，将平台中的两个楼梯吹到下图 2 位置后，登上楼梯后获得。





29 冰冷房间的月亮碎片

在本地硬币商店中购买并穿戴“防寒帽”和“防寒服”，利用帕达博乌尔城镇观影席旁的竖杆来到二层，与上锁门前的博乌尔人对话后进入房间中，在平面壁画中收集五块力量之月碎片后获得。

30 穿越到冰的后面

来到 29 号力量之月所在迷宫，进入平面壁画后顶出下图位置的隐藏砖块，借助隐藏砖块跳到上层并来到深处后获得。

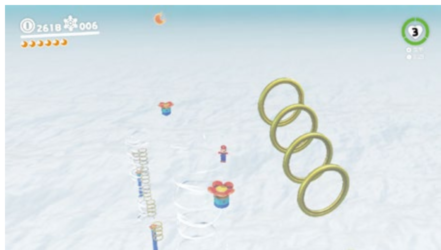


31 转啊转啊云端上

将中点旗“冰岩之上”附近冰块中的种子种植在奥德赛号对面平台中的水管花盆中，来到该平台的过程中需要利用上升气流（需要先用帽子将木桩拔出）。沿着长出的藤蔓进入迷宫，来到迷宫深处后获得。

32 转啊转啊上升气流

前往 31 号力量之月所在迷宫，利用上升气流来到下图位置，利用两朵花向上方弹飞后可获得。

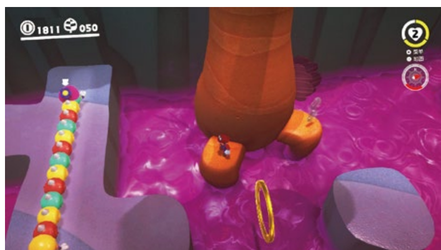


33 欢迎来到帕达博乌尔！

从蘑菇王国奥德赛号位置向南方走几步后发现壁画，进入壁画来到悬崖上打开宝箱后获得。

34 在雪之国看到的照片里的宝物

在力量之月所在位置观看了照片后，来到遗落之国下图所示位置使用撞地后获得。



35 雪之国 正式杯

在雪之国正式杯的嗒库嗒库赛跑中获得第一名后获得。

36 雪中的帽子捉迷藏

获得都市国 62 号力量之月后，来到雪地赛道与下图位置帽子上有眼睛的博乌尔人对话后获得。



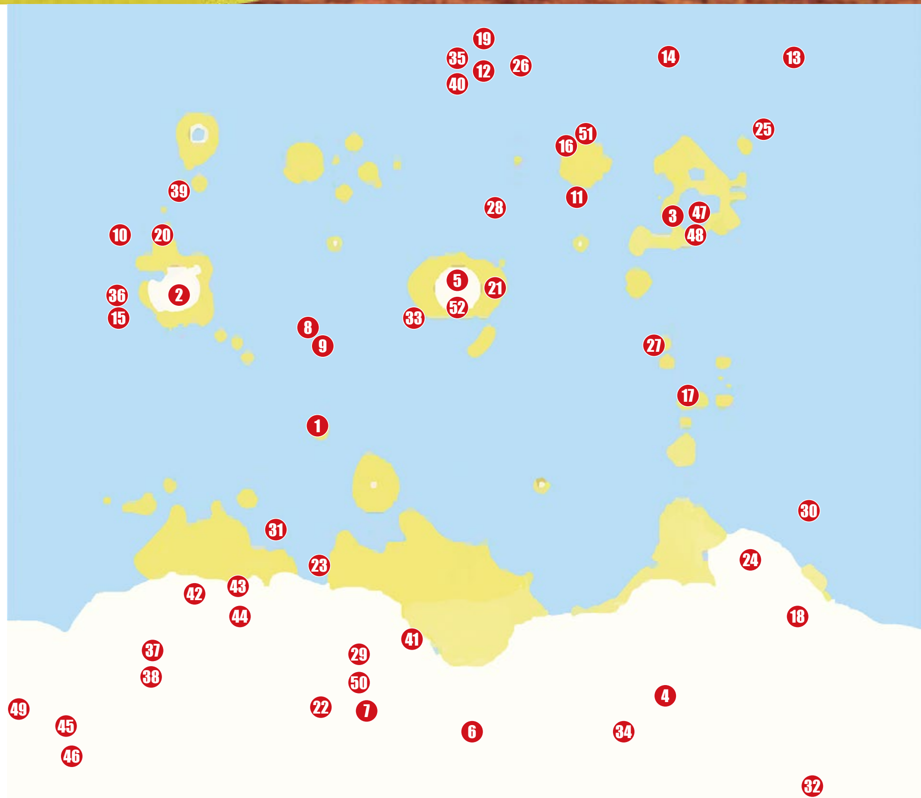
37 桃花公主在雪之国

获得了海之国 52 号力量之月后，来到帕达博乌尔城镇的观众席处与碧奇公主对话后获得。

海之国

01 岩柱封印 *

剧情流程中会前往的西南水柱开关所在的岩柱顶端获得。



02 灯塔的封印 *

在剧情流程中，通过灯塔北部的前往灯塔的洞窟来到灯塔上层后获得。

03 温泉的封印 *

在剧情流程中，附身轰水并利用其喷水的能力来清除掉温泉池表面的岩浆后，进入温泉池底部即可获得。

04 峡谷的封印 *

躲开滚下来的岩石的同时向着山谷上层前进，来到中点旗“滚滚谷 山顶”后获得。

05 取回誓言之水（3） *

击败海之国的 BOSS 后获得。

06 面朝海滩的悬崖上

附身轰水后，利用其喷水的能力来到力量之月所在位置的悬崖上后即可获得。

07 爬上风穴

附身轰水后进入力量之月所在位置的风穴并来到深处后获得。

08 海底迷宫的宝物

来到力量之月所在位置，从四个水管中东北方向的水管进入水底的平面壁画，来到力量之月所在位置后（需提前顶出隐藏砖块后才能到达）即可获得。

09 海底迷宫的密室

来到 8 号力量之月所在平面壁画，来到下图隐藏区域后可获得。



10 水中道路的隧道

击碎力量之月所在位置海底的砖块，潜入深处后获得。

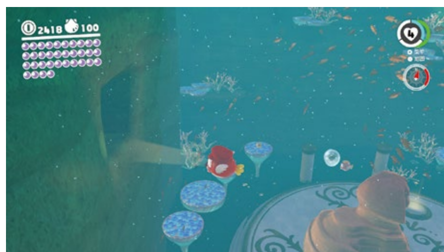
11 游过小径就有奖

传送到中点旗“大海沟 东侧”后，沿着下图马里奥所面向的小洞游到深处后获得。



12 大海沟的缝隙

进入下图位置中墙壁的凹处并来到深处后获得。



13 穿过巢穴

游进下图所示的鳗鱼巢穴，再右拐进岔路中获得。



14 谢谢 海龙王

从本地硬币商店的海龙王腹部位置直接获得。

15 你好 海龙王

力量之月悬浮在金币商店的海龙王上方，附身轰水后飞到相应位置获得。

16 危险的天花板下

对力量之月所在位置海底的发光地面使用撞地后获得。

17 海浪遗忘的东西

来到力量之月所在位置的水坑中使用撞地后获得。

18 挖掘！峡谷后面

来到力量之月所在平台，对发光的地面使用撞地后获得。

19 舒瓦舒瓦纳 最北边

来到力量之月所在位置，对三处发光的水草使用撞地后，再对三处水草中间发光的位置使用撞地后获得。

20 在砂底下蠢动之物

力量之月所在位置水底的岩壁上有一道门，打开后进入房间中。对房间中砂底下发光的蠢动之物使用撞地后获得。

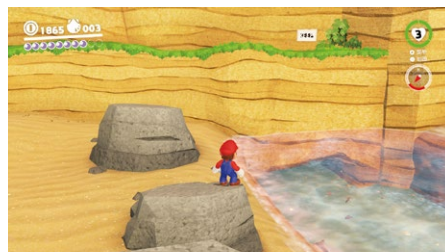
21 玻璃宫殿的宝箱

打开位于玻璃宫殿水底下图位置的宝箱后获得。



22 藏在海湾里的宝箱陷阱

从下图所示位于水底墙脚的缝隙来到洞穴中，按照打开宝箱后给出的数字提示顺序正确打开四个宝箱后即可获得。



23 开花了！海湾的种子

在下图位置能找到一颗种子，将之种植于中点旗“海之家前”旁边房子屋顶的花盆中，一段时间后结出力量之月的果实。



24 开花了！峡谷后面的种子

18 号力量之月所在平台的深处能找到一颗种子，将之种植于中点旗“海之家前”旁边房子屋顶的花盆中，一段时间后结出力量之月的果实。

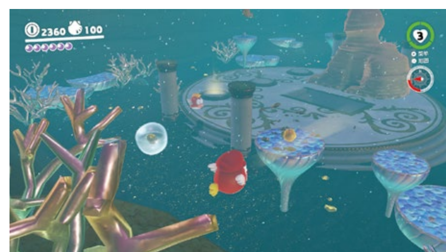
25 开花了！温泉岛的种子

在温泉岛下图位置能找到一颗种子，将之种植于中点旗“海之家前”旁边房子屋顶的花盆中，一段时间后结出力量之月的果实。



26 开花了！大海沟的种子

在 35 号力量之月的狮身人面像旁边下图所示位置能找到一颗种子，将之种植于中点旗“海之家前”旁边房子屋顶的花盆中，一段时间后结出力量之月的果实。



27 海之国的嘀嗒·运动

潜入力量之月所在位置的海沟中，对海沟中的按钮进行撞地后进行嘀嗒运动，完成后即可获得。

28 海之国的嘀嗒·运动2

完成嘀嗒运动后获得。建议使用蛙泳来加快游泳速度。

29 在海滩上找到了汪

跟随奥德赛号前沙滩中的小狗，待其停下脚步并挖掘出发光物后对发光地点进行撞地。之后带领小狗来到下图所示位置，待其再次挖出发光物后使用撞地即可获得。



30 收集吧！海之月亮碎片

给力量之月所在位置的稻草人戴上帽子后，进入水底收集五块力量之月碎片后获得。

31 在海面上冲刺收集音符

借助火箭花喷气冲刺后，触碰中点旗“海之家前”附近的大音符，在限定时间内触碰全部的小音符后获得。

32 海边的女朋友

来到滚滚谷山脚，附身栗子小子并多次重叠后来到力量之月所在位置，将从女性栗子小子手中获得。

33 飞舞在舒瓦舒瓦纳的空中

来到中点旗“灯塔上面”，对这里的滑翔小子进行附身后滑翔到玻璃杯塔的沙滩上，来到沙滩上的舒瓦纳人处即可获得。

34 辛苦了！奇诺比奥队长

附身轰水后，从滚滚谷山脚开始沿着坡道飞行到下图所示位置，飞行过程中注意利用沿途的水池进行恢复。之后再来到对面平台与奇诺比奥队长对话即可获得。



35 做得好！答对海之谜题

与狮身人面像多次对话并回答问题，依次选择“舒瓦舒瓦纳、4、攻击、阿罗哈服、为了出题”后获得。

36 在舒瓦舒瓦纳购物

在海之国的商店中花费 100 金币购买。

37 猛烈！沙滩排球

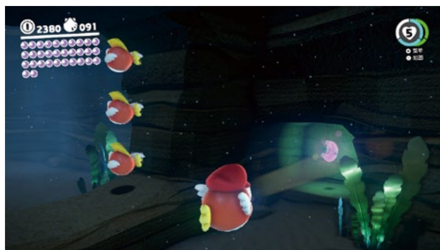
在沙滩排球中回击 15 次后获得。

38 激烈！沙滩排球

在沙滩排球中回击 100 次后获得。建议进入“2 人游玩”模式，并控制移动速度快的帽子凯皮来进行击球，注意以地面上的影子作为落地点的参照。

39 转头看向漆黑的水道后

来到通往灯塔的洞窟下图所示位置后获得。



40 斯芬·奇思的水底仓库

来到力量之月所在位置，与狮身人面像进行对话并选择“舒瓦舒瓦纳”后下行楼梯出现，沿着楼梯进入仓库内部打开宝箱后获得。

41 瑟瑟抖动！震动的海之地板

通过奥德赛号对面岩壁上的水管来到房间中，在下图所示位置使用撞地后获得。



42 尽情扭动 一起跳舞吧！

在本地硬币商店中购买并穿戴“阿罗哈帽”和“阿罗哈旗”，来到中点旗“海之家前”旁边上锁的门处，与门前的舒瓦纳人对话后进入房间中，来到舞台上看马里奥跳一段舞后获得。

43 拨开云海

利用遮阳伞作为跳板，来到中点旗“海之家前”附近力量之月所在位置的平台后，附身迷你火箭进入迷宫。来到迷宫深处后获得。

44 沉入在云海里的宝箱

来到 43 号力量之月所在迷宫，来到下图所示平台后打开其中的宝箱后获得。



45 越过毒之山谷

附身轰水后来到力量之月所在位置的洞中，运用其喷水能力来到上方后通过门进入迷宫中。在穿越毒沼山谷的过程中掉入山谷下后获得。

46 毒之山谷的宝箱

来到 45 号力量之月所在迷宫，附身轰水冰飞跃过毒沼山谷，在最深处的平台中打开宝箱后获得。

47 赶紧拉长身子

力量之月所在位置水底的岩壁凹处有一道门，打开后进入迷宫。来到迷宫深处后获得。

48 拉长身子走小径

来到 47 号力量之月所在迷宫，利用腿伸伸的能力可以在前往深处的必经之路上获得。

49 欢迎来到舒瓦舒瓦纳！

进入酷霸王之国中点旗“酷霸王城堡 主殿前”附近下图所示位置的壁画，来到高台后打开宝箱获得。



50 在海之国看到的照片里的宝物

在力量之月所在位置观看了照片后，来到都市国下图所示位置使用撞地后获得。



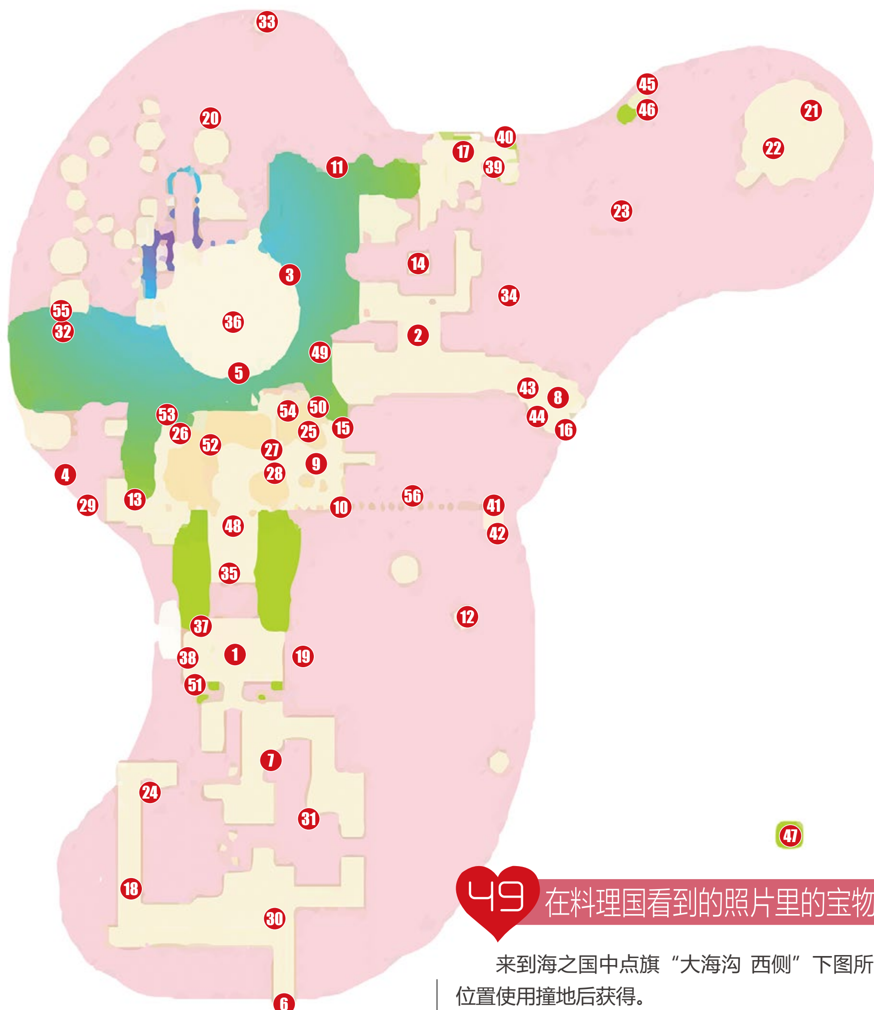
51 海之国 正式杯

在海之国正式杯的啫库啫库赛跑中获得第一名后获得。

52 桃花公主在海之国

获得了都市国 66 号力量之月后，通过 4 道巨大水柱来到玻璃杯塔上层并与碧奇公主对话后获得。

料理国



13 了望大批食材

从大锅下图所示位置跳到下方支出来的岩山上，来到最顶端对发光地面撞地后获得。

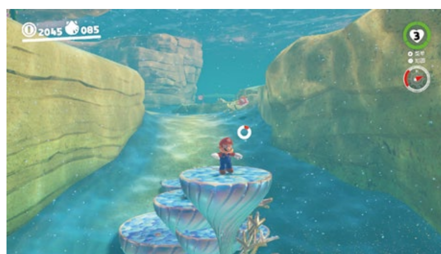


47 欢迎来到波尔波诺！

来到湖之国中点旗“湖畔的中庭”，在朱盖木钓鱼的池塘中能发现料理国的画像，进入画像后即可来到力量之月所在的空中小岛。

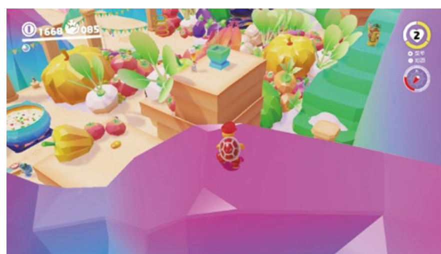
49 在料理国看到的照片里的宝物

来到海之国中点旗“大海沟 西侧”下图所示位置使用撞地后获得。



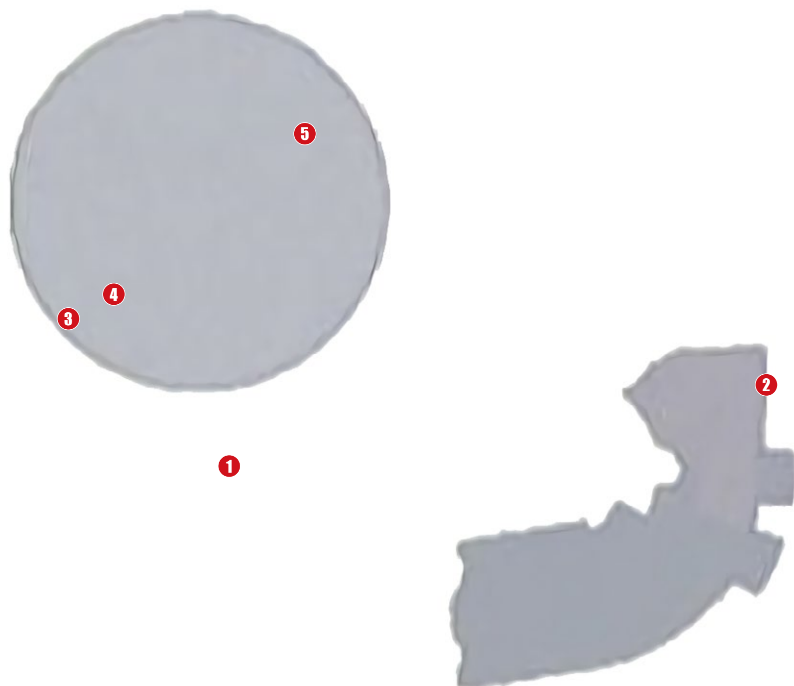
50 屋顶的火光

附身火焰兄弟并到达下图位置的岩山（需事先附身锤子兄弟破坏起司岩开启通路），再跳到对面屋顶点燃其中的烛台后即可获得。



编号	名称
*01	盯上料理的布鲁达尔兹
*02	在起司岩之中
*03	跳进去！火山的大锅（3）
*04	在岩浆瀑布逆流而上
*05	决战！厨师鸟（3）
06	盐丘一角
07	躲在柱子的阴影里
08	在高墙之上
09	这也是食材！？
10	并排柱子的顶端
11	被高山所包围
12	浮在熔岩的盐岛上
13	了望大批食材
14	点燃小岛的烛台
15	黄金圆萝卜的食谱1
16	黄金圆萝卜的食谱2
17	黄金圆萝卜的食谱3
18	料理国的嘀嗒·运动1
19	料理国的嘀嗒·运动2
20	料理国的嘀嗒·运动3
21	滚滚蔬菜的另一面
22	修复裂开的地面
23	在岩浆中游泳收集音符
24	熔岩的女朋友
25	在波尔波诺购物
26	在料理国玩了转转机
27	用大火煮得噼里啪啦
28	用超大火煮得噼里啪啦
29	熔岩柱背后的洞穴
30	起司岩之下的宝物
31	在两盏烛台照耀下
32	点燃遥远的灯火
33	收下了！奇诺比奥队长！
34	被蔬菜包围的宝箱
35	在火山抓到蹦蹦！
36	在大锅里游泳收集音符
37	载浮载沉 岩浆沼泽
38	岩浆沼泽的角落
39	岩浆小路
40	跳跃岩浆池
41	弹弹叉子 通往山顶
42	弹弹叉子 绕路
43	挖开起司岩找找看
44	登上起司岩
45	转转运动的终点
46	在转转运动中收集音符
47	欢迎来到波尔波诺！
48	来到料理国了砂砂！
49	在料理国看到的照片里的宝物
#50	屋顶的火光
#51	在料理国的美妙音乐
#52	修理完成！机械师
#53	从大锅跳过来！
#54	料理的帽子捉迷藏
#55	料理国 正式杯
#56	桃花公主在料理国

被夺之国

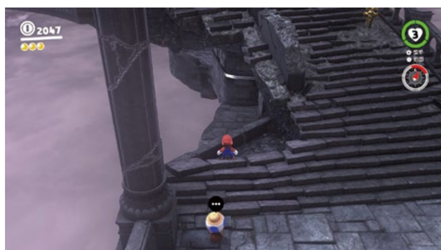


01 决斗！雷王！（3）

击败被夺之国的 BOSS 后获得。

02 古城的宝箱

从下图马里奥面向位置走到深处打开宝箱后获得。



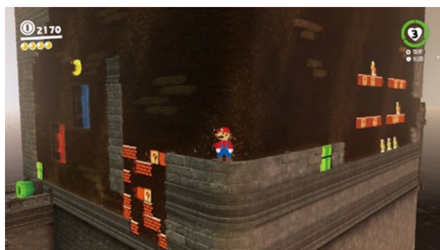
03 登上轮盘塔！

附身下图位置的迷你火箭进入迷宫，来到深处后获得。



04 制止轮盘塔！

进入 3 号力量之月所在迷宫，从下图位置可来到力量之月所在左侧壁画。这里需要利用右侧壁画二层砖块上的红乌龟来破坏左侧壁画右方的砖块，之后才能从左侧壁画水管来到按钮处。选择合适的时机按下两个 P 按钮，使红蓝横条均位于下侧后，再进入平面壁画中即可获得。



05 桃花公主在被夺之国

获得了料理国 56 号力量之月后，与力量之月所在位置的碧奇公主对话后获得。

酷霸王之国

01 潜入酷霸王城堡！

来到中点旗“酷霸王城堡 三殿深处”，按下咚力士头部的按钮将之消灭的同时力量之月出现。

02 攻陷！烟火炸弹

在中点旗“酷霸王城堡 二殿”附近收集齐五块力量之月碎片后获得。

03 激战！布鲁达尔兹

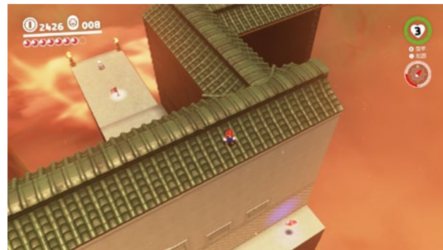
击败位于中点旗“酷霸王城堡 主殿前”的两名 BOSS 后获得。

04 决战！酷霸王城堡（3）

击败酷霸王城堡主殿屋顶的 BOSS 后获得。

05 绕至墙后

来到中点旗“酷霸王城堡 三殿前方”并登上城墙，跳到下图力量之月所在位置后直接获得。



06 了望台的宝物

从下图位置沿着墙壁向左侧攀爬后，能在深处的平台中获得。



07 自侧面爬至城门上

顶出 2 号力量之月所在位置的城门在下图中的隐藏砖块，借助隐藏砖块来到城门上后即可来到力量之月所在位置。



08 沉入护城河的珍宝

从下图位置跳入水中，能在水底的区域中获得。



09 流动之墙的尽头

从下图位置跳到下方平台，附身啄啄儿后渡过流动之墙并到达尽头后获得。



10 俯瞰毒沼

走过中点旗“酷霸王城堡 天守下”右侧（面向电箱所在的大门为正）的房檐，对毒沼上朱盖木进行附身，漂浮到毒沼北部下图位置后取消附身进入平台，利用弹弓可弹射到城门上方，再继续往前走即可发现并获得。



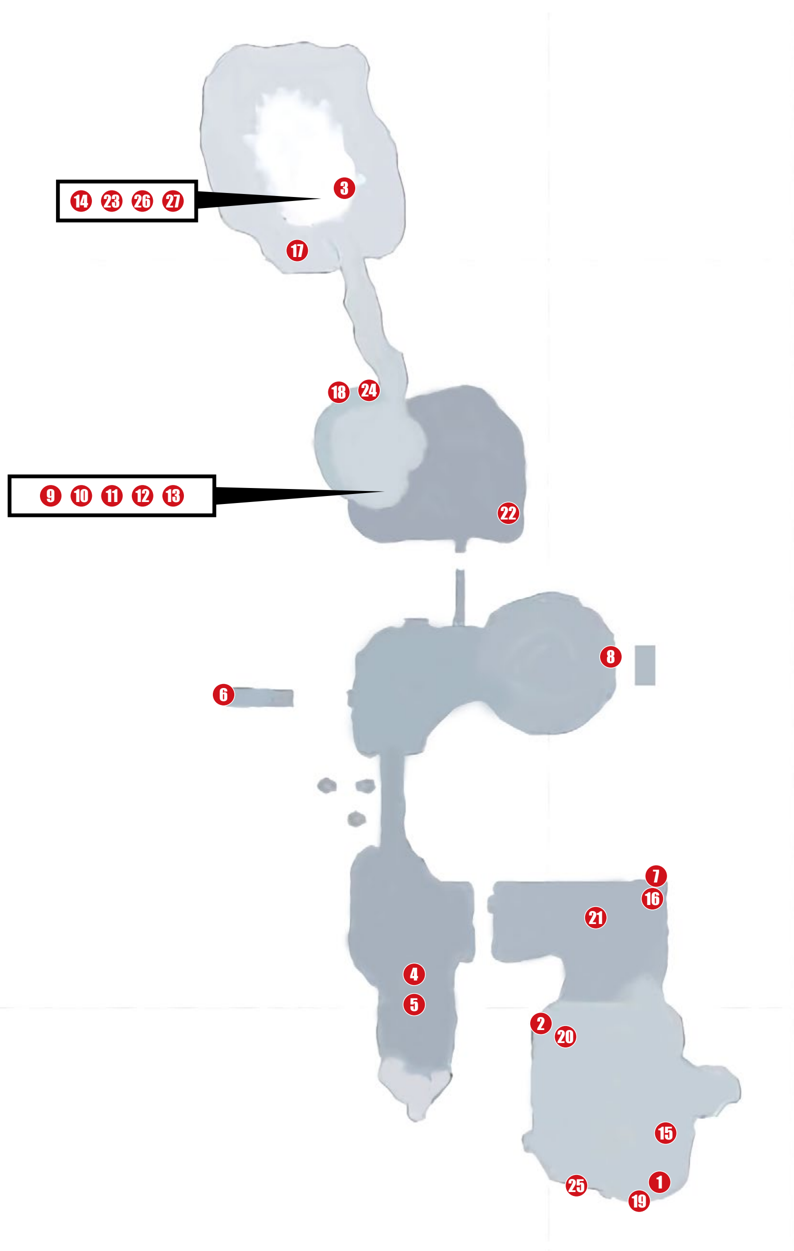
编号	名称
11	气派的匾额掉了下来
12	挂在铁栅栏上
13	在巨大酷霸王像的鼻尖
14	城中的坚硬砖块里
15	在酷霸王城堡抓到蹦蹦！
16	驱鬼
17	酷霸王之国的嘀嗒·运动1
18	闪避尖刺收集音符
19	堆积成塔到墙上
20	地板下的密道
21	戳了戳！涂白之墙
22	戳了戳！了望台之墙



编号	名称
23	戳了戳！大门前
24	地藏排排站
25	地底的地藏
26	在格子里找到啦！
27	在酷霸王城堡钓鱼？
28	幸会！奇诺比奥队长！
29	在酷霸王城堡购物
30	酷霸王城堡的宝库
31	渡过毒沼之图
32	在屏风内收集音符
33	旋转了望台的屋顶上
34	在旋转了望台爬上爬下
35	地藏之大冒险
36	地藏与密穴
37	冲刺！冲刺！云端之上

编号	名称
38	冲刺！云之小径
#39	环游酷霸王城堡的斯芬·奇思
#40	遇见啄啄儿了！
#41	酷霸王之国 正式杯
#42	瑟瑟抖动！震动的酷霸王城堡之地板
43	欢迎来访？酷霸王城堡！
#44	桃花公主在酷霸王之国
#45	在酷霸王之国看到的照片里的宝物

月之国



编号	名称
01	在月亮上闪闪发光
02	沿着崖边前进
03	白色高塔的尖端
04	我踢！月亮的小石头
05	在月亮上抓到蹦蹦！
06	岸边的宝箱
07	月之国的嘀嗒·运动1
08	在月球表面收集音符
09	在酷霸王的石像下
10	岩浆洞穴之中
11	绕过防护墙
12	在炮台上
13	飞到宝箱 再飞回来
14	在天花板里找到啦！
15	在环形山下蠢动之物
16	在月亮上找到了汪
17	收集吧！月之月亮碎片
18	了不起！答对月之谜题
19	谢谢！奇诺比奥队长！
20	在甜蜜环形山购物
21	在月球表面健走！
22	月之国 正式杯
23	请保重！
24	斯芬·奇思的秘密金库
25	来到月之国了砂砂！
26	桃花公主在酷霸王之国
27	在月之国看到的照片里的宝物

04 我踢！月亮的小石头

击碎下图位置的石块后获得。



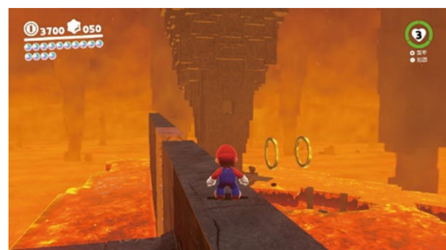
10 岩浆洞穴之中

进入月之地下洞窟并附身啪嗒枯骨怪飞到下图位置的岩浆空洞内部拾取钥匙，之后前往力量之月所在平台即可获得。



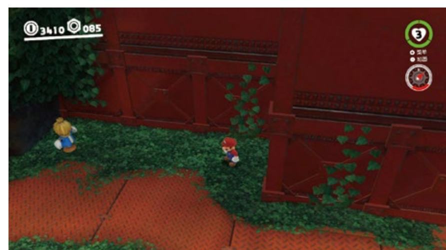
13 飞到宝箱 再飞回来

进入月之地下洞窟并附身弹头杀手后来到下图位置，附身大型弹头杀手飞到马里奥所面向的出口上方的密室中，打开宝箱后获得。

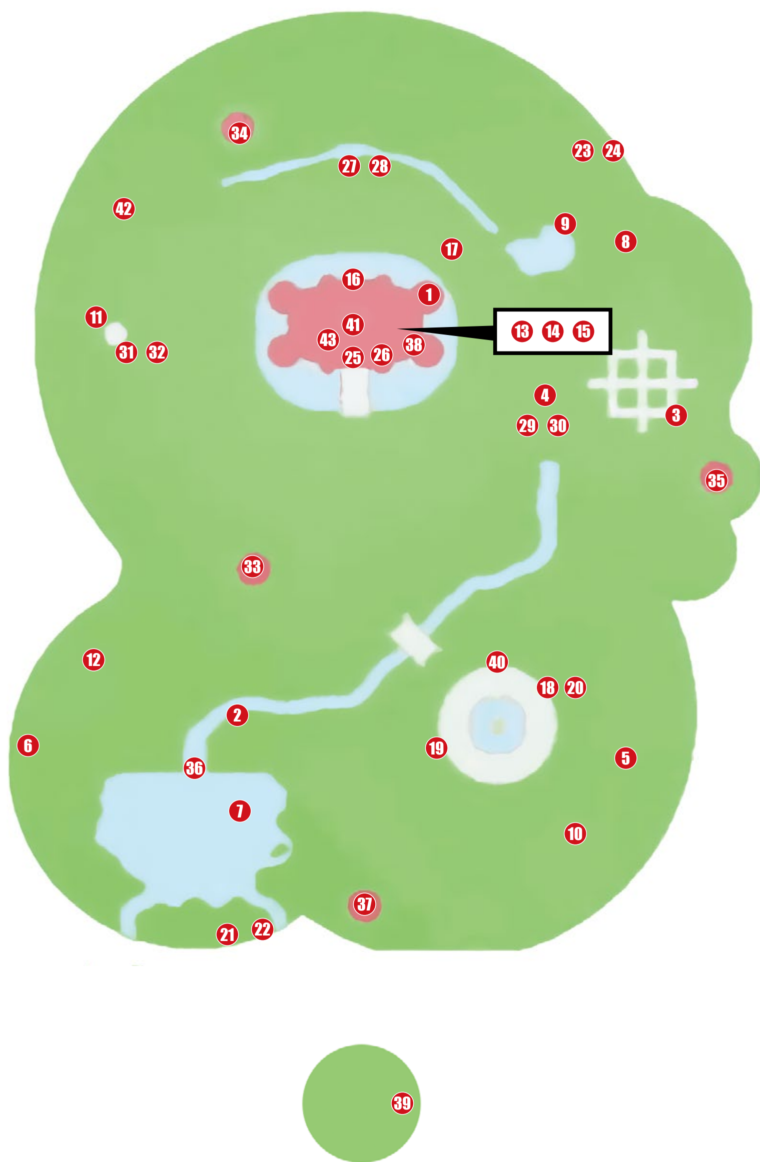


27 在月之国看到的照片里的宝物

来到力量之月所在位置观看照片后，来到森之国 19 号力量之月的稻草人前的下图所示位置使用撞地后获得。



蘑菇王国



编号	名称
01	在城堡屋顶上
02	从尾巴尖端飞了出来
03	在桃花公主城堡抓到蹦蹦！
04	开花了！庭园的种子
05	开花了！花田的种子
06	开花了！牧场的种子
07	开花了！蘑菇湖的种子
08	开花吧 后院的花
09	蘑菇王国的嘀嗒·运动
10	在桃花公主城堡找到汪！
11	绕着水井收集音符
12	在桃花公主城堡赶绵羊
13	吃掉了耀西水果！
14	再来一份耀西水果！
15	耀西水果吃饱了！
16	桃花公主城堡的女朋友
17	奇诺比奥爱挡路
18	向前进！奇诺比奥队长
19	蘑菇王国的美妙音乐
20	在桃花公主城堡购物
21	蘑菇王国 正式杯
22	蘑菇王国 大师杯
23	长得像吗？拼图马力欧
24	一模一样！拼图马力欧
25	来自天花板的光芒
26	凹凸不平的地板之谜
27	那时候的回忆
28	隐匿在中庭的宝箱陷阱
29	云海的耀西水果
30	沉入云海的星辰
31	平面秘宝
32	越过平面弹头杀手
33	再现阿炽尼亚的对决（3）
34	再现思机姆伽庭的生死搏斗（3）
35	再现纽敦市的激战（3）
36	再现舒瓦舒瓦纳的攻防（3）
37	再现波尔波诺的热烈战斗（3）
38	再现霍洛比亚的激烈冲突（3）
39	欢迎来到桃花公主城堡！
40	来到蘑菇王国了砂砂！
41	在蘑菇王国看到的照片里的宝物
42	蘑菇王国的帽子捉迷藏
43	桃花公主在蘑菇王国

25 来自天花板的光芒

站在桃花公主城堡内部下图位置按下右摇杆，将视角往上拉并观看正上方天花板玻璃一段时间后获得。



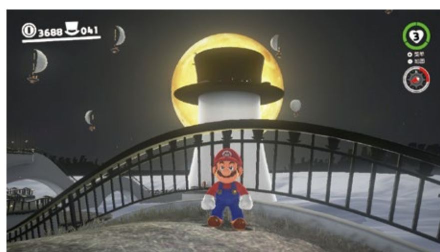
26 凹凸不平的地板之谜

站在桃花公主城堡内部下图所示凸起地板的位置使用撞地，之后在区域中继续寻找凸起的地板并使用撞地，当找到第 8 块凸起的地板并撞地后获得。



41 在蘑菇王国看到的照片里的宝物

在桃花公主城堡内部观看了照片后，来到帽子国下图位置使用撞地后获得。



游技术 NOW PLAYING 攻略透解

LOST SPHEAR

攻略透解 GUIDE THROUGH

界面说明

PS4 NS

消逝的星球		Square Enix	
Lost Sphear		角色扮演	日版
2017年10月12日	1人	无对应周边	
售价为PS4版/NS版：6264日元			

对应版本：1.00
通关时间25小时，白金40小时左右

文 水无月　美编 NINA

曾经开发了《祭品与雪之刹那》的Square Enix旗下工作室Tokyo RPG Factory推出了他们的第二部作品《消逝的星球》，本作的画面保持了《祭品与雪之刹那》的小清新风格，系统也加入了不少诸如遗物复原、机装战斗等有趣的独特要素。虽然整体而言本作依然是一款低成本的小品RPG游戏，不过王道的英雄故事相信还是能够吸引到不少喜爱日式RPG的玩家。本期UCG我们也将为大家带来本作的完整攻略，希望能够帮助各位顺利完成修复世界的记忆巡礼之旅。

游戏操作

注：本攻略以NS版操作为准，不过PS4版键位分布差别并不是很大

键位	功能
A	确定
B	取消
X	打开菜单/战斗时交换上场队员
Y	召唤飞空艇（需要对应遗物）/前往月球（剧情终盘）/机装指令（搭乘机装时）
左摇杆	移动角色
右摇杆	战斗时切换目标
方向键	移动光标/战斗时切换行动同伴
+	快速记录/战斗时暂停
L	搭乘机装/从机装上降下
R	队伍交谈/菜单界面下调出教学
ZR	切换世界地图尺寸

©2017 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Developed by Tokyo RPG Factory.

地图界面



①小地图　④按键说明
②交通工具　⑤消逝区域
③遗物　⑥机装EN

战斗界面



①我方角色
②敌人
③当前操作角色
④行动菜单
⑤ SP 槽
⑥机装 EN
⑦按键说明

世界观

创造我们世界的是月亮……
上一次听到这样的传说还是在很久以前……
那是母亲还在世的时候……
我们的世界无数次消失，又无数次再生……
即使是现在我还记得，在小人书中所描绘的“月亮大人”……
巨大……冰冷……美丽……而可怕……
但是，这不过只是传说而已啦。
月亮不会说话，什么也不会做……
没错，从很久以前就是这样……

这个世界是被记忆所创造的。
人类的生存成为星星的记忆，创造了这个世界的形状。
在无尽遥远的过去的记忆也会成为现在一瞬间的记忆。
失去了记忆也就失去了存在
人们称之为“消逝”

消逝的事物，是无法靠常人之力恢复原状的。
在任何一个时代，这都是不变的真理。

但是，在这个世界上出现了一位能够使用记忆之力的少年
他的名字叫“彼方”

对于这个世界来说，他究竟是希望，还是绝望呢？
谁也不知道。

但是，彼方现在要开始的记忆巡礼之旅
毫无疑问会对世界产生巨大的影响。

彼方 カナタ

■消逝现象

彼方等人的故乡——月钟之街エル所发生的奇异现象，镇内的人与事物在一瞬间化作白雾而消逝。这就是因为记忆丧失而产生的“消逝”现象，而现在在世界上的各个角落，都在发生着这一现象。

人物介绍

彼方（カナタ）

年龄：16 岁
武器：剑
CV：小野将梦

成长于月钟之街エル的少年，性格沉着冷静，给人以少年老成的感觉。但其实内心有着一颗炽热的心，仍然保留着诚实而直率的孩子气。拥有着不弱于帝国士兵的独门剑法，以清理时而在城镇内出现的魔物为工作。随着月钟之街エル爆发了“消逝”的异变，彼方也觉醒了依靠记忆来重塑世界的力量，因此帝国也拜托他前往世界各地调查各种“消逝”现象。彼方希望自己的力量能够帮助这个世界，他以帝国帮助他寻找小时候失踪的母亲作为条件，答应协助帝国，从而踏上了前往世界各地的记忆巡礼之旅。

■机装：ファディール

存放在机甲城拉格奈斯的原型机装之一，彼方在第一次接触它时就因为自身特性与其相合而使其启动。和其他机装相比通信机能更胜一筹，和与其共同行动的机装进行数据链接。驱动技为连携，可以与其他搭乘了机装的角色进行连携，发动强力的合体技。

露米娜（ルミナ）

年龄：18 岁
武器：格斗
CV：桑岛法子

从小时候起就和流落到月钟之街エル的彼方相识的少女，虽然身体能力和魔力资质与常人无异，但凭借独门的格斗术也能够和彼方一起担任城镇的护卫工作。虽然偶尔会教训关系良好的彼方与洛克，但在多数人看来她还是个礼仪端正，为他人着想的女孩子。当初来到这座城镇的时候还是个不会哭也不会笑的少女，但随着和彼方的相遇，逐步找回了感情。

■机装：ジェルクス

存放在机甲城ラグネス的原型机装之一，因与露米娜特性相合而得以启动。相比其他机装对法石有着强烈的感应能力，能够最大限度引出驾驶者的能力。驱动技为光天装，能够短时间内将机装的力量解放到极限状态，除了上升机体自身的能力之外，还能大幅度强化技能效果。

洛克（ロック）

年龄；13 岁
武器：弩枪
CV：广桥凉

在月钟之街エル成长生活的少年，也是彼方的幼时好友，比彼方和露米娜都要年幼，性格明快活泼，露米娜和彼方总是被他拖着走。心灵手巧，亲手制作了玩具弩枪作为自己的武器，和彼方与露米娜一起参与讨伐魔物的工作，并且也能干的很好。虽然没有对外公开，但他的父亲曾在帝国担任要职，但因为从未和父亲见过面，对此也有着一言难尽的感情。抱着想要和父亲见面的想法而选择了协助帝国，之后和彼方、露米娜一起行动。

■机装：ウィンティア

由吉钢帝国开发的最新机装，为了某些特定目的，而针对传统机装进行了大量的改良。驱动技为老虎机（スロット），可以通过摇老虎机来强化使用的技能，有提高会心率、攻击力和会心伤害补正等各种效果。

TIPS 发生战斗时根据我方接触敌人的方向分成三种：正面接近时为威吓战斗（威吓エンカウント，我方ATBP和SP初期为0）；侧面接近时为侧面战斗（侧面エンカウント，我方ATBP和SP初期有一定积累）；先制战斗（先制エンカウント，我方ATBP和SP初期为满值）。

梵（ヴァン）

年龄：20岁
武器：浮游炮
CV：宫崎宽务

突然出现在月钟之街エル的青年，虽然他对发生在此的异变似乎知道些什么，但是却不肯透露更多详情。虽然言谈非常冷漠，但是内心其实很温柔。使用着依靠魔力操作来发动攻击和防御的不可思议的浮游炮，这是一种只有特定角色可以操作，相当难以使用的武器。只有拥有高度集中力的人才能控制。

■机装：レグルファー

和彼方的ファディ-ル一样，是存放在机甲城ラグネス的原型机装之一，因与梵特性相合而得以启动。拥有着可以支援梵使用的浮游炮的能力特性。驱动技：神器召唤，在上空展开浮游炮，我方或是敌方满足条件的话就可以行动而发动效果，发动条件与发动效果会根据使用的神器召唤的种类而决定。

奥巴罗（オバロ）

年龄：54岁
武器：杖
CV：藤本たかひろ

在彼方觉醒“记忆之力”的时候，被其力量从原本被认为是永久消逝的状态中所解放的神秘男性。自称为一个世纪以前的人类“机甲人”，虽然还自称为王，但其真相并不确定。在对过去的所作所为抱有着强烈的后悔的同时，对将自身从消逝中解放出来的彼方，相信他是能够将世界引导向原本应有姿态的救世主，也因此决定成为他的力量而一起同行。

■机装：マギレクナ

过去机甲人所制造的战斗机甲，因为性能非常极密，作为人类被丢弃，虽然也有机甲人，但是本机被施加了只有人类搭乘才能将魔法性能强化到最大的机能。驱动技为魔法机甲，给武器施加上攻击魔法，可以发动不消费EN的强力攻击。

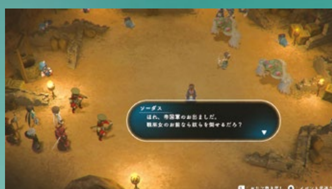
谢拉（シェラ）

年龄：15岁
武器：弓
CV：相泽舞

在灵峰ラヒト所居住被称为“逢魔之民”一族的战巫女。他们自古以来就被认为是能够和怪物对话，导致世界消逝的元凶。而在能够操控魔法的逢魔之民中，又以被选中的“战巫女”最为强大，战巫女有着无法测算的魔力，尤其是治愈魔法方面无出其右者。有着外观看不出来的强大身体能力，能够轻松使用和自己的身高不相称的长弓。

■机装：ケラーティ

逢魔之民代代相传的机体，由历代的战巫女继承并操纵。原本是一台接近战用的机体，之后变成了一台魔法战用的机体，依靠天国驱动可以发动多重魔法。驱动技为调谐（ハルモニ-），可以连续使用技能，选择特定机能的话可以发动合体魔法。





嘉露朵拉（ガルドラ）

年龄：29岁
武器：刀
CV：庄司宇芽香

吉钢帝国军中负责守卫皇帝的近卫骑士团团长，父亲是著名的帝国骑士，嘉露朵拉继承了父亲的刀术，拥有帝国军中顶级的战斗力。同时也是一位博学并拥有极高统帅力的优秀将领。虽然对皇帝忠心耿耿，但其实也是帝国宰相ゼムロ-ド的左右手，调查着世界各地发生的消逝现象。因为见识了彼方利用记忆重塑了消逝的月钟之街エル的场景，便请求彼方他们协助帝国。

■机装：エクティート

自古以来就存在于帝国的机体，是近卫骑士团长代代相传下来的专用机装。是每一位帝国骑士憧憬的存在，能够完全再现刀术达人嘉露朵拉的行动。驱动技为神速，可以连续发动各种攻击技能，完全不给敌人以行动的时间。

迪安特（ディアント）

年龄：0岁（外观30岁）
武器：锤
CV：江川央生

为了守护サリナス岛的人们而坚持独自战斗的怪物。因此尽管身为妖怪，却仍然被萨利纳斯岛的人们称为英雄。拥有遥遥凌驾于人类的身体能力，使用巨大的锤子。不依靠任何技术，完全依赖于压倒的力量而产生的拔群破坏力。

■机装：スクトルム

自从迪安特诞生于这个世界上就静静地沉眠于其身边的巨大机甲。在悠长的沉眠中长时间与过去的主人分离，设置已经初期化。和迪安特特性相符而成为其专用技。天国驱动有着能够夺取敌方能力的性质，推测是前代驾驶员的特性。驱动技为吸收（ドレイン），能够夺取敌方的能量，一边攻击一边获得特殊的状态变化。同时能够吸收的技能由敌方种族来决定。

系统介绍

本作的游戏系统基本延续了《祭品与雪之刹那》不过针对本作“拯救消逝”这一主题，也增加了不少全新的要素。

大地图



ルミナ
露米娜

TIPS 最终迷宫前最合适的练级场所是帝国王宫中的月眺炉，区域小敌人多，配合遗物“魔物解析研究所”效果（机装状态下可以使用スキャン指令秒杀低级敌人）+プラチナム·ボブ/ゴ-ルデン·ボブ效果（高经验/金钱敌人プラチナム·ボブ/ゴ-ルデン·ボブ出现率提高）实现高效率练级+刷钱。

本作同样有着传统日式 RPG 的特色——大地图，玩家可以在大地图上自由移动探索，在大地图上并不会碰到敌人。随着剧情进展大地图会有昼夜之分，昼夜会影响在迷宫中出现的敌人以及部分剧情。如果不知道下一步该去哪里，可以按 R 键使用队伍交谈（パ - ティ ト - ク）指令来听听同伴的提示。

■交通工具

随着剧情进展，游戏中可以拿到船只和飞空艇等各种交通工具，玩家的行动范围也得以进一步扩大。

■采集点（地图上的闪光点）

在大地图和迷宫、村镇中，玩家可以发现许多闪光点，调查这些闪光点能够获得各种物品。采集点总共有 3 种：白色闪光点出产换金用道具和食材，食材可以拿去各地宿屋的料理人处换取料理；蓝色闪光点出产记忆，紫色闪光点可以让主人公学会新的遗物知识（部分需要提取记忆），和宝箱不同，即使是采集过的闪光点在一段时间后又会重生（仅限白色和蓝色）。

■钓鱼

迷宫和城镇中有许多水域旁边有一个画着鱼型标志的木牌，这就是钓鱼点，钓鱼除了可以钓到各种食材之外，后期依靠遗物效果还能钓到各种换金道具。

■记忆

本作的主题之一就是“利用记忆重塑被消逝的事物”，游戏中有许多处于消逝状态（游戏画面中表现为纯白色）的人和事物，彼方若携带有对应的记忆就可以将之复原。记忆是游戏世界观中构成世间万物的根本，不管是主线剧情还是支线中的重塑遗物都需要用到记忆。记忆的种类极多，不同的记忆获取方法有 3 种，一种是和 NPC 对话，看到台词中有浅蓝色的文字时按 Y 键，可以将这部分文字提取，将之变成记忆；一种是采集蓝色的闪光点；还有一种就是打倒敌人掉落。记忆是本作最重要的资源之一，复原消逝的场所和物品，遗物生成以及交换法石等都需要记忆。

■遗物生成（アーティファクト）

遗物生成是本作一个非常有趣的系统，在大地图上有许多遗物生成点，靠近后使用对应的记忆就可以在这个点上生成不同的遗物，生成遗物需要习得对应的遗物知识。不同的遗物可以给玩家提供各种辅助功能，一部分遗物可以重复生成，效果也会进一步提升。另外大多数遗物的效果范围是针对全世界的，不过也有一部分遗物的作用范围只限于遗物点所在区域。已经生成了遗物的遗物点也可以随时将之改建成其他遗物，以方便攻略需要。在游戏流程中随着打倒 BOSS 以及调查紫色发光点，主人公可以获得各种新的遗物知识，可以生成的遗物种类也会变多。在菜单中的遗物设定（アーティファクト设定）中可以设定或取消已建成遗物的效果。

角色强化

装备强化

游戏中获得的每一件武器和防具都可以进行强化，强化需要的道具叫做法石珠，法石珠共有 10 种，以不同的颜色后缀区别，每件装备只能用同一种法石珠强化一次，因此也就意味着一件装备最大只能强化到 Lv10。

法石

角色除了普通攻击之外，其他的技能均需依靠装备的法石来发动，法石共分三类：技能法石、反击法石和刹那法石。角色等级越高，可装备的法石槽数量也越多。角色同一种技能 / 反击法石只能装备一个。



洛克 ロック

■技能法石

スキル法石

技能法石在装备上后，该角色就可以使用对应的技能了，每种技能法石均为各角色固有，其他角色无法装备。发动技能时除了需要消耗必须的 MP 之外，还会触发冷却时间（CT），角色只有在冷却时间结束后才能再次使用该技能。

■反击法石

カウンター法石

反击法石在装备之后，战斗时会自动发动其特殊效果，与刹那法石同时装备的话，刹那法石对应的效果也会自动发动。反击法石同样为各角色固有，其他角色无法装备。

■刹那法石

セツナ法石

刹那法石是一类特殊的法石，需要与技能法石或反击法石搭配装备，战斗中使用了搭配刹那法石的技能时，若触发刹那系统，那么能够一并触发刹那法石的对应效果。关于刹那系统我们会在下文的战斗系统中进行介绍。

战斗



■半实时战斗系统

本作的战斗系统沿袭自《祭品与雪之刹那》，采用 SE RPG 经典的 ATB 战斗系统，每个角色都有一条行动槽（ATBP），战斗时随着时间流逝开始自动积累，哪个角色的 ATBP 槽积累满后就可以进行行动，如果我方角色有一位以上 ATBP 槽满时可以用方向键左右选择可以行动的同伴，行动过后 ATBP 归 0。战斗时可以按 X 键换人，不过换上的同伴 ATBP 也要从头积累，另外被打倒的角色是无法换人的。

TIPS 在游戏终盘（获得飞空艇之后），驾驶飞空艇前往可以从うつしみの湖的光柱处可以回到うつろいの世界，除了彼方的最终武器之外，这里还可以收集到不少料理食材。同时可以进入浮遊要塞ダーカ·ヴェナス。

■移动与攻击范围

在进行攻击或使用技能时还可以用左摇杆决定角色的走位，右摇杆决定技能的目标，包括敌人攻击在内的每一种技能都有其效果范围，有些是小范围，有些是直线范围，有些是全屏等，利用走位和目标切换，使我方的技能能够命中更多的敌人，同时尽可能避开敌人的攻击是玩家必须掌握的技巧。

■刹那系统（刹那システム）

这是一个带有目押性质的系统，在角色头像处会有一条浅蓝色的 SP 槽，随着 ATBP 积累满后的时间流逝，或是给予敌人伤害或是受到伤害等情况，SP 槽会慢慢积累，积累满后角色头上就会亮起一个光点，光点最大为 3 个。在至少有 1 个光点亮起的状态下发动攻击，攻击的一瞬间头上会发光，在发光的同时按下 Y 键，成功的话就能发动刹那系统，即触发追加伤害等效果，同时技能法石在与刹那法石搭配的状态下触发刹那系统时，有一定概率会触发“升华”，即之后刹那法石所附带的特殊效果在使用技能时，不触发刹那系统的情况下也能发动。利用刹那系统击倒敌人时被称为刹那击杀（セツナキル）。

■机装

机装是本作的特色系统之一，每一位角色都有属于其自己的名为“机装”的战斗机甲，无论是在非战斗时还是在战斗时，都可以按 L 键进行角色搭乘机装 / 离开机装状态的切换（非战斗时是全队，战斗时则是当前操作角色），迷宫中一些石块等物件需要在搭乘机装状态下才能破坏。搭乘机装时角色除了各项能力提升之外，会失去普通攻击的指令，取而代之的则是各机装独有的“驱动技”（パラダイムドライブ）指令（需要在剧情流程中通过解放各地的法石柱来解锁）。战斗状态下机装使用战斗技能会消耗 EN，在非战斗状态下使用一些机装指令（如加速ブ - スト、扫描スキャン等）也会消耗 EN。使用机装击倒敌人被称为机装击杀（マシンキル）。

注：EN 是使用机装必须的资源，为全队共享，在宿屋睡觉可以补满。游戏流程中获得机装强化部件等道具的话也可以提升 EN 上限。

主线流程

第一章 终わりの始まり

■序幕

操作神秘角色一路上前，之后与敌人战斗。战斗后发生剧情。



ヴァン 梵

■月钟の街 エル

主人公彼方（カナタ）从家中醒来，出门和露米娜（ルミナ）对话，露米娜加入。然后前往东北处町长家，和町长パエラ对话。

前往城镇西北侧的小山丘，途中洛克（ロック）加入。敲响山丘山的大钟之后，在回城镇的路上发生剧情对话。

之后再次前往町长的家，和町长对话后离开城镇来到大地图，前往西北面的やすらぎの森，洛克会暂时离队。

由于之后因为剧情月钟の街エル将暂时无法探索，建立在离开时把所有宝箱和闪光点都拿完。

■やすらぎの森

入口处记录点旁边有商人“ドルゴの移动商店”，它会在今后游戏中各处迷宫中出现，为我们提供道具补充。

西北处的湖边发生钓鱼事件，之后洛克会再度加入。

在返回的道路会发生战斗，敌人是 4 只杂兵モリィ，击破后会出现 1 只稍强的敌人アッパ，都是教学战斗性质，很轻松就能击破收工。

■月钟の街 エル

回到城镇后异变发生，众人发现月钟の街エル进入了消逝状态。在入口处和一位银发的青年对话，之后他会和我方同行。

离开城镇，前往东南侧的月见の丘。

■月见の丘

入口处有记录点，一路前进进入上方的小屋。

之后发生一长段剧情，彼方在梦中遇到了一名谜之老人，这里有一段指导玩家按 Y 键提取对话中的浅蓝色文字将之记忆化的教学。之后获得“王の记忆”，对老人使用“王の记忆”后可将之从消逝状态中复原。

剧情结束后，离开小屋发生 BOSS 战，之前那位银发神秘青年加入。

BOSS：モリリン

BOSS 会频繁使用强力的范围攻击，彼方和露米娜因为是近战角色很容易受到较大伤害，尽量让洛克和神秘青年保持最远距离攻击即可。

战斗结束后银发青年正式入队，大家也得知了他的名字叫梵（ヴァン），之后会有技能法石装备的教学。完成这里的事件后回到月钟の街エル。

■月钟の街 エル

使用“新绿の记忆”将月钟の街エル复原。

和町长パエラ对话后前往古代遗迹マレ，在宿屋前有记录点可以记录。

■古代遗迹 マレ

古代遗迹マレ在大地图西南方向，内部结构并不复杂，只需要一路启动开关，打开通路即可。在最深处有记录点，同时会发生 BOSS 战。

BOSS：ガーディアン

BOSS 基本上以单体攻击为主，众人保持分散，使用技能轮番进攻，HP 低下时用回复药回复即可。

打倒 BOSS 后获得“机构の键”和“情热の记忆”，同时调查石碑，将文字“エル”记忆化，获得“开拓の记忆”。之后返回月钟の街エル。

TIPS プラチナム·ボブ和ゴ-ルデン·ボブ这两种敌人很容易逃跑，前期想要击破它们的话建议选择先制攻击。

■月钟の街 エル

回到城镇后发生剧情，众人遇见了来自吉钢帝国的将军嘉露朵拉（ガルドラ）。

对话后，使用“开拓の记忆”和“情热の记忆”使消逝的城镇完全复原。

在嘉露朵拉的邀请下，彼方决定前往帝国首都协助调查世界各地的消逝现象。众人离开月钟の街エル，前往北方的风流しの溪谷。

第二章

帝国への旅路

■风流しの溪谷

在风流しの溪谷的附近会有遗物复原的教学，使用“遗构の记忆”、“土の记忆”、“木の记忆”可以制造“千里眼の灯台”。

从嘉露朵拉处获得法石“生命の理”，前进一段路之后触发剧情，打倒敌人（チャブリン ×3、ウィンディン ×3），救出ディクル。

记录点附近发生剧情，从嘉露朵拉处获得“メディカルキット”，之后遭遇 BOSS。

BOSS：アルプス

BOSS 会使用息を吸い込む将我方全体吸引到其身边，猪突猛进这招会对其正面直线范围内的我方角色造成巨大伤害。因此近战的彼方和露米娜需要不断绕背，而远程的梵和洛克尽量远离并在其侧面保持攻击。及时使用回复药治疗受伤同伴。

战斗胜利后从ディクル处获得“ちいさなテラマイト”。附近会有一个消逝状态的道具袋，使用“木の记忆”、“细工の记忆”、“铁の记忆”可将之复原。

之后离开风流しの溪谷，来到大地图（帝国领 帝都周边）。

第三章

胎动する机装の光

■帝国首都 ワット

首先前往魔导商会发生剧情，之后在中央通路的台阶上和士兵リテン对话，之后前往宿屋，和 NPC フレッカ - ル对话，出宿屋时发生剧情，离开大地图后向被前往大地图的帝国领北部，来到北面的交易の街マロ - ハ。

■交易の街 マロ–ハ

一进入城镇就会发生战斗（ウィンディン ×3、チャブリン ×2），之后调查消逝的宿屋，使用宿屋の记忆 ×1、土の记忆 ×1、木の记忆 ×1 使宿屋复原。

和城镇南面桥上的小孩子进行两次对话，之后提取台词“死んだ父さんのことが一番だった”、“おれのこと、心配してくれてた”将之记忆化，获得“钟爱の记忆”和“慈爱の记忆”。



使用获得的记忆将消逝的少年母亲复原，剧情后获得了船只（不过目前可以前往的海域还很有限）。

在城镇入口处发生剧情，返回帝都。

■帝国首都 ワット

在南入口发生剧情，从嘉露朵拉处获得强化法石珠（红）×3，之后会有装备强化的教学。

前往帝都西北，使消逝的プラナの工房复原，复原工房需要“技巧の记忆”×1、“基板の记忆”×1、“机工の记忆”×1、“辉きの记忆”×1，目前暂时没有这些记忆，因此需要从其他渠道去寻找。。

■帝国军基地

前往右侧的飞空艇发着场，和ポ - プ对话，提取台词“童颜の女の子”并记忆化，获得“辉きの记忆”。

和ジョラス对话，提取台词“趣味と实益を兼ねてるとか、最强だな”并记忆化，获得“基板の记忆”。

和アマツ对话，提取台词“プラナの闪き”并记忆化，获得“机工の记忆”。

和ツィック对话，提取台词“天才技师”并记忆化，获得“技巧の记忆”。

之后返回帝国首都ワット，使用刚刚收集到的记忆复原消逝的プラナの工房。

奥巴罗

オバロ

■帝国军基地

前往基地内部，从电梯来到 2 楼的士官室，发生剧情，彼方决定协助参加帝国军对机甲遗迹ラグネス的攻略战。

前往飞空艇发着场发生剧情，从アマツ处获得法石プロテクト和军用レ - ション ×2，同时会有一段反击法石的教学并获得 1000G 资金。

准备完成之后乘坐飞空艇前往机甲遗迹ラグネス。

■机甲遗迹ラグネス

入口处发生剧情后进入遗迹内部。

在发生消逝的道路处发生强制战斗（量产型ガ - ディアン）。

使用记忆（道の记忆 ×2、阶段の记忆 ×2）复原消逝的台阶（阶段らしきもの），如果记忆不足的话就通过打倒附近的杂鱼敌人来收集吧。

前方会有记录点，复原记录点东南侧的桥梁（桥らしきもの），需要道の记忆 ×2、铁の记忆 ×1，从复原的桥梁处继续前进，调查北面地面上的发光点，将台词“憎キ”提取记忆化，获得 ' 审判の记忆 '。

南面有消逝的宝箱，使用铁の记忆 ×3、支配の记忆 ×3 可以复原，内有武器リユニオンスピナ。

对消逝的大门（扉らしきもの）使用审判の记忆 ×1、门の形状の记忆 ×2 可以将之复原，不过马上就有 BOSS 战所以建议先记录。

BOSS：デモンズゲート

BOSS 虽然会召唤杂兵，但总体实力还是很弱，我方 4 位同伴保持在其左右攻击即可。利用范围攻击将其召唤的杂兵一并收拾。

击破 BOSS 后继续前进，在深处发生剧情，我方获得了使用机装的能力，同时会有机装相关的教学。

按 L 键乘坐上机装后，走上红色圆形的地板，就可以进行传送离开机甲遗迹ラグネス。随后返回帝国首都。前往帝国军基地的士官室发生剧情，之后前往帝国王宫。

TIPS 在主菜单的人物状态（ステータス）中可以改变人物姓名，靠近遗物后按Y也可以改变遗物名字。

第四章

逢魔の战巫女

■帝国王宫

前往谒见の间后发生剧情，帝国宰相ゼムロ－ド出现，突然向众人发起攻击。

BOSS：ゼムロード

就剧情上对第一次攻略到此的玩家来说大概会是一场非常意外的BOSS战，BOSS攻击力和回避很高，行动速度也相当快，初见杀几乎不可避免。所幸其技能基本都是单体攻击，自身血量也不高，主角彼方如果事先已经获得范围回复的才－ラ法石的话能简单不少。

战斗胜利后ゼムロ－ド会说刚刚只是测试一下各位的实力，之后来到王宫正面广场发生剧情，获得ロックの荷物以及可以使用机装的机装の起动キ－。

离开帝国首都，前往交易の街マロ－ハ东面的回廊遗迹ロス（需要先通过遗物复原将交易の街マロ－ハ东面消逝的地方复原，至于复原的遗物各位可以按自己喜好选择）。

■回廊遗迹ロス

进入遗迹之后发生剧情，乘坐机装通过传送点进行转移。途中会遭遇喷发紫色毒气的场所，需要调查相应的装置，关闭开关使毒气停止喷发后继续前进。

这里乘坐机装发生战斗的话会有使用“驱动技”的教学，迷宫中有不少死亡时会自爆的敌人，尽量远离并用远程攻击将之打倒吧。

途中会遭遇之前在彼方梦中的老人奥巴罗（オバロ），剧情后奥巴罗加入成为同伴。这里会有EN和机装指令ブ－スト的教学。

从升降梯向下，之后通过传送点离开回廊遗迹ロス，来到大地图上（帝国领山岳地方），从嘉露朵拉处获得一些新的记忆。

复原了消逝的区域后，向西北前进，前往灵峰ラヒト。

谢拉

シェラ

■灵峰 ラヒト

进入不久后就会发生剧情，附近有ドルゴの移动商店，可以补充一下道具（为了应付接下来的BOSS战建议多买几个万能药）。

继续往西发生剧情，复原消逝的巨大石块（大きなカタマリ），需要岩の记忆×1、石の记忆×1。搭乘上机装后可以按A键撞碎石块（会有相关教学）。

进入洞窟后嘉露朵拉会临时加入成为同伴。在洞窟前东侧最深处有消逝宝箱，内有防具ナイトコ－ト（需要采掘の记忆×2）。

在记录点附近发生剧情，之后继续前进，嘉露朵拉又会脱离。

这里有不少受伤的逢魔之民NPC，靠近后可以将之捕缚。

最深处遇见了逢魔族战巫女谢拉（シェラ），发生BOSS战。

BOSS：谢拉

先使用范围攻击干掉BOSS身边的两个小怪キノコング，之后要注意BOSS的魅惑技能，一旦有同伴被魅惑迅速使用万能药解除（BOSS的魅惑箭是一直线攻击，走位时要注意不要让两个以上同伴和BOSS在一直线上），BOSS的ソニックレイン是大范围攻击且伤害比较高，注意回复（主人公的才－ラ可以留到BOSS放完ソニックレイン后用来补血。

战斗胜利后发生剧情，会根据之前我方捕缚的NPC人数给予一定的奖励（每人500G，最大2000G），嘉露朵拉复归，我方返回帝国首都。

■帝国军基地

剧情后前往帝国王宫。见到宰相ゼムロ－ド，之后嘉露朵拉离队。再返回帝国军基地，在飞空艇发着场和アマツ整备长对话。

第五章

甦れ！暗き时间

■帝国首都ワット

前往东北处的フレッカ－ル家，发生剧情，寻找让黑夜复原的记忆。

调查书架，提取“帝都南西にある柱がロストしたため”将之记忆化，获得“时の记忆”×1。

调查桌子，提取“机甲人文明期にはまだ存在していた”将之记忆化，获得“夜の记忆”×1。

调查西南书架，提取“周期的に光が失われる现象”将之记忆化，获得“日没の记忆”×1。

和フレッカ－ル对话，提取“あの柱のほかにもある”将之记忆化，获得“日の出の记忆”×1。

全部收集完成后离开フレッカ－ル家。

■帝国领 帝都周边

离开帝国首都来到大地图上，前往西南面，调查消逝的塔状物（そびえたつもの）使其复原，需要时の记忆×4、夜の记忆×1、日没の记忆×1、日の出の记忆×1。

复原法石柱之后再次调查，可以使机装マギレクナ的被封印能力觉醒。可以使用驱动技“魔法机甲”，之后会有魔法机甲的教学。解锁其与机装ファディ－ル的连携技ジャッジメント。获得了新的遗物“マギレクナ”。

■帝国军基地

前往西北处发生剧情，爬上梯子，在记录点保存后进入基地内部。这里有许多巡逻的帝国兵，不要进入他们的视野内（被发现的话会强制返回起始点），小心前进。

从通气口进入到牢房，调查牢房内的紫色光点处提取“全人生を込めた”并记忆化，获得幻の记忆，向右前进，调查桌子上的光点得到遗物“贤者の宫殿”。

继续一面避开卫兵的视线一面前进，再次从通气口来到另一处牢房，到最东侧发现被关押在此的シェラ。

剧情后シェラ加入队伍成为同伴，这里还有两处紫色光点可以调查，一处提取“ペンギィに爱を！”后可以获得闇の记忆，另一处提取“无念”后可以获得无情の记忆。



这里还有ドルゴの移动商店可以补充道具，各位要注意多买几个苏生药（后面BOSS战会用到）。之后一路前进离开牢房，进入ワット地下道。

TIPS 异常状态耐性中每一项耐性都针对多种异常，具体为毒耐性：针对毒和火伤；混乱耐性：针对混乱和魅惑（チャーム）；睡眠耐性：针对睡眠、麻痹、沉默和忘却；ストップ耐性：针对ストップ、冻结和石化。

■ワット地下道

这里是一本道路，一路到底会遭遇 BOSS 战。另外要注意从帝国军基地入口处到 BOSS 点为止是没有任何记录点的，BOSS 战前记得用 + 键的快速记录存个档以防万一。

BOSS：机装战车デスバトラス

非常麻烦的一个 BOSS，而且实际上是三连战，每一战胜利后记得回复。

第一战 :BOSS 拥有范围攻击，我方四人还是分散，保持在左右进行战斗，BOSS 会使用带有即死效果的プロントビ - ム，非常讨厌，一旦有人被打倒要及时用苏生药将之救起。

第二战 :BOSS 开始召唤杂兵，不过杂兵战力不算太强，使用范围攻击将之连着 BOSS 一起击倒即可。

第三战 :シェラ会驾驶机装出战，总体变化不大，不过要注意 BOSS 被打倒时会使用メルトダウン进行自爆（如果自爆后我方没有活着的人同样算 GAME OVER），因此 BOSS 血量见底时记得优先回复我方 HP。

第六章 守护者の叫び

■交易の街 マロ–ハ

离开ワット地下道，一路北上来到交易の街マロ - ハ，却发现这里也发生了消逝，需要使用木の记忆 ×2、石の记忆 ×2 将之复原。

前往港口处发生剧情，之后和栈桥上的人对话。再前往宿屋和ベイヤ - ス对话，最后和西南角的少年对话获得船体の记忆 ×1、帆布の记忆 ×1。

在城镇入口处发生剧情，离开城镇来到大地图上，前往北面的船の墓场。

■船の墓场

进入后发生剧情，之后来到难破船上（在船上无法搭乘机装，要注意），之后一路向西，在消逝的难破船处使用船体の记忆 ×1、帆布の记忆 ×1 将之复原。

进入复原的难破船内部，可以发现消逝宝箱，内有强化法石珠（碧）×2（需要风波の记忆 ×2、水平线の记忆 ×2），通过难破船后继续向西北前进又能够发现消逝宝箱，内有武器波动の大弓（需要防御の记忆 ×1、渚の记忆 ×2），最后一路向北，在记录点之后就是 BOSS 战。

BOSS：难破船フォルネシア号

BOSS 的 HP 比较高，可以说是一场持久战。水属性攻击对 BOSS 无效，弱点是地属性，可以使用露米娜的技能ア - スバインド攻击。BOSS 全体攻击“津波”伤害比较高，这招过后注意回复。

击破 BOSS 后原路返回（途中有小船可以直接返回入口处）。

■交易の街 マロ–ハ

前往宿屋和ベイヤ - ス对话，船只又可以使用了，且可以到达的范围也变大了。

商店里会开始贩卖许多新商品，可以更新一下装备。

离开城镇后去附近港口坐船，之后前往大地图西北角的サリナス地方，靠近岛附近时会发生剧情。

在前往サリナス地方之前可以先去船の墓场附近的北侧海岸，调查水の法石柱后可以解锁机装ジェルクス的驱动技“光天装”，同时还能解锁其与机装ファディ - ル的连携技“天衣无缝”，并获得新的遗物“ジェルクス”。

■丰穣の村 サリナス

到达サリナス地方后向北前进，来到丰穣の村サリナス，进村后会发生强制战斗（ジャブ - ×3），之后救助倒下的少女。

继续前进再度发生强制战斗（侦察ロイド），之后一面前进一面击破拦路的敌人，再次见到了帝国宰相ゼムロ - ド。

BOSS：ゼムロード

BOSS 会使用削减我方 MP 的“白蔷薇の构え”，超高的回避率和行动速度依然让人头痛不已，所幸 HP 不多，露米娜已经装备了分身法石ティアム - ン的话，尽量依靠分身 + 强力近战技能将其速杀，避免我方陷入 MP 枯竭的被动状态。

战斗结束后返回村子入口处，发生剧情。

嘉露朵拉 ガルドラ

■サリナス仮设集落

位于丰穣の村サリナス的西南，由于附近有消逝区域所以必须从西北迂回才能到达，这里有宿屋和商店可以进行休息和补给。

丰穣の村サリナス北面可以解放火の法石柱，机装レグルファ - 的驱动技“神器召唤”以及和ファディ - ル的连携技“エタニティ”解锁，同时获得新遗物“レグルファ -”。

之后前往西北地区的追忆の庭园。

■追忆の庭园

进入最深处后发生剧情，魔物迪安特（ディアント）加入成为同伴。

■丰穣の村 サリナス

再度回到丰穣の村サリナス，依然是一路来到最北侧，发生 BOSS 战。

BOSS：ギア

BOSS 攻击力很高，且攻击方式多为贯通攻击和全体攻击，我方会遭遇比较大的压力，可以让刚刚加入的ディアント使用スケアクロウ来帮能力不足的同伴替挡攻击。BOSS 的 HP 并不是很高，让露米娜使用分身 + 强力技能一口气将之打倒吧。



TIPS 遗物スピラーク（上）可以使角色在战斗中搭乘/降下机装及换人不消耗ATBP，是建议尽早生成的遗物之一。后期不少BOSS拥有比较高的回避，全知の恶魔也是相当重要，建议必须生成的遗物。

BOSS 战后发生剧情，帝国军使用强力兵器摧毁了サリナス村，主人公一行决定前往东面大陆的グレイシア王国寻找新的援助。

第七章 国境で待つ者

■叹きの绝壁

在坐船前往东大陆的过程中，可以先去帝国山岳地方东侧的小岛上解放雷の法石柱，解锁机装ケラ - ティ的驱动技ハ - モニ - 以及其与ファディ - ル的连携技サンクチュアリ，同时获得新的遗物“ケラ - ティ”。

坐船一路来到东大陆的最南端(王国领 南部) 登陆，进入叹きの绝壁。

剧情后爬上绝壁继续前进，第二个洞窟后有记录点并遭遇 BOSS 战。

BOSS：嘉露朵拉

虽然技能以单体攻击为主，但是攻击力很高，有着秒杀我方较低 HP 同伴的实力。队伍里有ディアント的话多用スケアクロウ和ブレイブ来保护同伴吧。

胜利后离开叹きの绝壁，一路向东前往安宁の村ユ - ジュ。

第八章 诱惑の代偿

■安宁の村 ユ-ジュ

进村后先前往宿屋，和 NPC カ - ポ发生剧情，之后露米娜暂时离队，前往西北民家和ク - ツァ对话。

前往北面的村长家和村长对话，调查紫色发光点，提取“预言师になった”并记忆化后获得新的遗物知识“予知の御神木”。

前往东面的民家和チャ - ダ对话，调查紫色发光点，提取“あらゆる书物が存在した”并记忆化后获得新的遗物知识“无限图书馆”。

回到宿屋和ベ - ブイ对话，再去西北民家中的小孩子对话。之后去嘉露朵拉身边发生剧情。

在村子东北的月の见える丘发生剧情，露米娜归队。

离开村子，前往大地图西面的神树の洞窟。



迪安特 ディアント

■神树の洞窟

前往神树の洞窟之前可以先去调查附近的土の法石柱，可以解锁机装スクトルム的驱动技“ドレイン”以及其与ファディ - ル的连携技“アブソリュ - ト”并获得新的遗物知识“スクトルム”。

进入神树の洞窟后会发生剧情，强制与三名帝国兵モ - カ、ギリマン、デ - リン战斗，他们战斗力很弱，可以轻松击破。

这里需要启动机关使闭锁的门开启，继续前进后还要和之前的三名帝国兵再战一次。

第二次击破三人组后，启动西侧的机关可以将敌人烧却，之后按照从南到东的顺序前进，同时启动机关使传送带的方向改变，从传送带的位置的右侧下来，启动机关让放下中央渡桥，西北侧有记录点，之后需要面对这里的 BOSS。

BOSS：ゲフロッグ

这个 BOSS 拥有花样众多的异常状态攻击，可以说是个非常麻烦的敌人。由于本作中我方抵抗异常状态手段不足，因此只能带足万能药了。战斗开始时 BOSS 会使用全体毒攻击对我方全员造成巨大伤害，先回复，再让彼方使用“封天轮”或是谢拉使用“セイレンアロ -”等技能攻击 BOSS，如果正好能封印 BOSS 技能或魅惑 BOSS 话，下来的战斗会轻松不少。不过总体来说本战还是有一定运气成分，万一我方四人全员中了混乱或是睡眠，那么玩家就只有干瞪眼看着了。如果运气好 BOSS 没有频繁使用全体异常技能，一定时间后它会进入沉睡状态，此时其对各种伤害的抗性大幅下降，抓住这个机会全力输出吧。

战斗胜利后获得老树の记忆、净化の记忆、复元の记忆，并使用这三种记忆复原神树，获得神树草。

■安宁の村 ユ-ジュ

前往西北民家将神树草交给ク - ツァ，之后前往村长家发生剧情，再回宿屋，帝国兵三人众再度出场，此时嘉露朵拉出现为彼方等人解围，之后嘉露朵拉正式加入成为同伴。

剧情后在宿屋旁调查闪光点可以获得だれかの财布，能卖 20000G，不过涉及之后的支线剧情，因此别一不小心卖了。

离开安宁の村ユ - ジュ，向北通过渡桥来到王国领北部，进入湧水の村アクアン。

第九章 停滞する记忆

■湧水の村 アクアン

进村之后发生剧情，前往西北断桥处，和修桥工人对话后，返回宿屋。

第二天再次前往西北断桥处，发现修桥工人说着和昨天一样的话，之后回到宿屋，结果宿屋主人做着和昨天一模一样的事，众人感到有些不对。

和宿屋中的舞娘对话发生剧情，原来舞娘是操控这一切的魔物，梵被魔物袭击，彼方留下照顾梵，而其他人前去追击魔物。稍后，彼方和梵也跟上前去追赶同伴。

现在只能操作彼方和梵两名角色，离开村子，前往东面的还らずの湿原。

■还らずの湿原

这里路上的断桥在调查后，梵会使用自己的浮游炮击碎附近的巨石来铺路。击破桥对面的敌人后可以获得苔の记忆，之后回入口处。

使用岩の记忆和苔の记忆先后复原两处断桥处的岩石(奇妙な形の岩)，之后让梵铺路就可以通过了。

前面会遭遇一场固定战斗 (ガスダック ×8)，敌方会使用睡眠攻击，彼方和梵尽量分开战斗。

再后面就要遭遇 BOSS 了。

BOSS：モルフォス

BOSS的攻击力不高，但是会使用给自己附加持续回复HP效果的リジェネ以及一次性回复1200HP左右的技能，加之我方只有梵和彼方两人出战，因此很容易陷入长期战MP枯竭的状况。事先已经获得彼方的法石“ウォ - ル”的话可以充分利用（可以为我方同伴施加一定次数大幅削减敌方伤害的防护盾），增加输出BOSS的机会。同时彼方的封天轮和梵的ハ - ミット（取消BOSS一次行动）能够正好封住BOSS回复的话会让战斗轻松很多。BOSS的血量差不多到1/4左右时搭乘机装一举将之击破。

战斗胜利后获得“胡蝶の键”，同时其他同伴也会归队。

■湧水の村 アクアン

从西北处修好的渡桥离开村子，东面能够发现风的法石柱，解放后可以解锁机装エクティ - ト的驱动技“神速”以及和ファディ - ル的连携技“斩铁剑”。并获得新遗物知识“エクティ - ト”。

之后前往うつしみの湖。

第十章

映されるは友の姿

■うつしみの湖

这里并没有什么机关，地形也很简单，一路往西北角前进即可，发现记录点后继续前进遭遇BOSS战。

BOSS：ギア

这场BOSS战又是一场二连战，事先调整好装备道具。

第一战：相当简单，BOSS的血量不高能力也不强，注意走位，避开其直线范围攻击即可。

第二战：BOSS血量依然不高，但是攻击力大幅提升，三方向的攻击对我方的走位也是一个考验。如果上一战结束HP不满，又没能通过获得经验升级得以回复的同伴，很可能一开场就被BOSS放倒，总之战斗时间不宜拖得过久，全员换乘机装迅速将之击破即可。

战斗胜利后彼方终于发现ギア的正体是当初的好友洛克，在众人的协力下使洛克恢复过来并解除了洛克身上的自爆装置，洛克加入成为同伴。

离开うつしみの湖后前往北面的グレイシア王国首都マシェ。



第十一章

失われた希望

■王国首都 マシェ

来到王国首都マシェ后发现这里也全部发生消逝了，剧情后梵突然袭击彼方并离队，我方带上彼方开始了追击梵的旅程（梵和彼方这段时间内将暂时无法使用）。

之后按照王国领北部→湧水の村アクアン→王国领南部→叹きの绝壁→坐船出海→帝国首都ワット的路线追击梵即可。

■帝国首都 ワット

进入首都之后发生剧情，接下来靠近中央大道的梵附近发生剧情（如果时间是晚上的话梵不会出现，去宿屋睡一觉就行了）。

之后发生和帝国兵的强制战斗。战斗结束后前往东南的展望台。

展望台上发生剧情，众人得知真相，原来梵是グレイシア王国的王子，一个名叫クロム的敌人化作了梵的父亲的样子，诱骗梵袭击了彼方，而クロム趁机夺取了彼方的力量。为了营救彼方，梵再次回到了队伍之中，离开帝国首都，从大地图上进入东南面的ワット地下道。

■ワット地下道

从之前BOSS战的地方可以进入帝国王宫。

■帝国王宫

这里要连续与两批帝国兵战斗，击破敌人后来到谒见の间。

第十二章

クロムの野望

■帝国王宫

谒见の间中，在嘉露朵拉的请求下，拥有强大精神感应能力的皇帝决定帮助众人拯救彼方。

■记忆の果て

众人进入了彼方意识的深处，从绿色的漩涡传送点处前往ファ - スト・シティ。

■ファ-スト・シティ

这里是一块类似帝国首都却又不是帝国首都的地方，剧情后前往城镇南面打倒敌人（ヴォ - グの反乱兵）。之后前往东侧民家发生剧情（这里有ドルゴの移动商店，记得补充道具）。

原来クロム将自己的意识和彼方同调，这里的场景其实是クロム的记忆，在民家中众人见到了还是一介科学家的クロム，怎么都无法将其和之前那个恶魔联系起来。

■记忆の果て

剧情后回到记忆の果て，众人发现了一个新的绿色漩涡，由其又能来到一个新的场景。

■ファ-スト・シティ

剧情后需要玩家像之前那样，小心翼翼地避开敌方兵士的视野，来到城镇最西北角发生剧情。クロム与其他的科学家似乎正在研究着操控月亮的力量来阻止消逝的发生。

■记忆の果て

这里又出现了第三个绿色漩涡，可以传送到月晄炉。

■月晄炉

在最深处发生剧情，クロム终于露出了本性，他想要控制月亮的力量成为能够左右一切的神，剧情后众人再度返回记忆の果て。

■记忆の果て

为了拯救彼方的意识和记忆，众人将要面对潜藏在其意识中的邪恶魔物。

BOSS：原初の魔物

BOSS遭受到攻击的话会使用“破裂”、“污染”等360度范围的反击攻击，我方要减少损伤的话尽量保持远距离攻击比较好。BOSS的血量很多，需要玩家有足够耐心。

战斗胜利后众人返回现实，同时彼方意识恢复，重新回归队伍。

第十三章 全てを破坏するもの

■帝国王宫

离开王宫时记得先在记录点保存记录，因为一离开王宫就会遭遇BOSS战。

BOSS：トラディス将军、アロン将军

本战ディアント会强制出战，2个BOSS会使用风林火山这四种防御姿态，在使用防御姿态中受到攻击的话会使用反击技。其中使用林の构え时受到攻击会回复HP。由于其使用防御姿态时不会做出其他动作，所以我方可以等其防御姿态结束再进行攻击。トラディス将军能力较弱，可以优先击破。



■帝国军基地

在飞空艇发着场发生剧情，之后乘坐飞空艇前往浮游要塞ダ-カ·ヴェナス。

■浮游要塞 ダ-カ・ヴェナス

比起之前的迷宫要大了很多，不过依然不算复杂。先找到开关打开拦路的铁栅栏，之后从北侧进入要塞内部，这里启动红色开关开门即可，一路向东北前进，记录点附近有两个红色开关，全部启动后才能进入深处，遭遇BOSS战。

BOSS：ゼムロ-ド

这次是和宰相的第三次战斗了，BOSS拥有强力的攻击技能，极高的行动速度和变态的回避率，因此遗物“全知の恶魔”必备。彼方装备上ウォ-ル之后可以专心担任辅助防御和回复职责，主力输出就交给露米娜吧，先用ティアム-ン发动分身之后再使用其他近战技能可以对对方造成极大伤害。BOSS的HP虽然不多，但是削减到0时会使用“起死回生”回复全部HP，也就是说实际要打两次BOSS。低HP时会使用强力全体攻击，因此需要乘坐上机装尽快将其击破。

击破BOSS后来到迷宫下层，这里有第二个记录点，同时还有一场BOSS战。

BOSS：机装战车ネオバトラス

BOSS在开战之后会直接使用全体即死攻击，如果彼方能够先动的话尽快用ウォ-ル保护队友，之后避开其正面，分散在侧面进行战斗。如果不慎被即死立即用苏生药救起来。BOSS会轮流使用物理回避和魔法回避的护盾，留心观察好之后使用对应技能攻击BOSS即可。

在迷宫深处再度遇见クロム，然后在他强大的力量下众人的机装纷纷损坏，只能撤退，帝国皇帝也为了击破他的防护罩而牺牲了自己。剧情后强制返回帝国军基地，之后从转移装置回到王宫。

第十四章 决战！激斗の末に

■帝国王宫

进入谒见の间发生剧情，之后再一次回到谒见の间，下来就可以自由使用飞空艇了。从本章开始到月晄炉为止的流程将暂时无法使用机装。

■飞空艇

获得飞空艇后可以前往世界各地复原遗物或是解放尚未解放的法石柱。

前往帝国领南部の岛可以解放冥の法石柱，解锁机装ウィンティア的驱动技“スロット”以及和ファディ-ル的连携技“アルテマバスタ-”，同时获得遗物知识“ウィンティア”。

前往帝国领エル地方的北面小岛，调查天の法石柱，发现要复原需要满月の记忆，而手上暂时没有。

■安宁の村 ユ-ジュ

前往月の见える丘发生剧情，“新月の记忆”会变成“三日月の记忆”。

■帝国首都 ワット

前往展望台发生剧情，“三日月の记忆”会变成“半月の记忆”。

■机甲遗迹 ラグネス

前往机甲遗迹ラグネス发生剧情，"半月の记忆"会变成"满月の记忆"。之后再次回到帝国领エル地方的北面小岛，使用满月の记忆复原天の法石柱。机装ファディ-ル的封印之力解锁，习得3人连携技"セツナ斩り"及4人连携技"ト-タルイクリプス"。并获得遗物知识"ファディ-ル"。同时遗物效果列表得到扩张。

■王国首都 マシェ

回到王国首都マシェ，使用水の记忆×5、睿智の记忆×5复原王国首都。东面有一个消逝宝箱可以用反射の记忆×2、境界の记忆×2复原，内有ミドルエ-テル×4。

之后来到王宫内见到了梵的父亲，剧情后获得王家の键。下来可以前往王城西侧的グレイシア大书院。

■グレイシア大书院

一路前进来到关闭的门前，首先前往西侧的区域从台座上拿到"剑豪の像"，之后再前往东侧区域打倒敌人コウテイ获得"狩人の像"，将"剑豪の像"和"狩人の像"分别置于门前左侧和右侧台座上，大门打开。在记录点记录后准备面对BOSS。

BOSS：ネクロノミコン

BOSS本身能力不高，但一开始带着5个小怪メガグランチョ、メガウィンディン、メガチョコン、メガミミィ、メガシャベット，它们分别会使用不同的全体魔法，因此要尽快将之击破。小怪的HP不高，使用范围攻击可以比较轻松地将之全灭，不过BOSS依然会继续召唤小怪，小怪一旦出现就立刻消灭，不要让其有放出魔法的机会。

战斗胜利后获得古代兵器の设计图，之后返回帝国王宫的谒见の间发生剧情。

■月晄炉

将古代兵器の设计图交给プラナ后，回到王宫大广间的プラナ附近，プラナ会打开秘密通路的们，从电梯可以前往月晄炉。

这里没什么机关，一路向北即可，在生体认证部分保证从起点到终点正好走6格即可(不包括始终点)。

在最深处发生剧情，众人利用月晄炉力量使各自的机装得以修复。

使用转移装置回到帝国王宫，之后前往帝国军基地准备再度向浮游要塞ダ-カ·ヴェナス发动进攻。

■浮游要塞ダ-カ・ヴェナス

在帝国军基地的飞空艇发着场发生剧情，之后自动进入浮游要塞ダ-カ·ヴェナス，一路前往之前クロム所在的位置，之后就可以往更深处前进了。

这里需要点亮蓝色的开关打通道路，再使用转移装置前往下个区域，地图比较大，岔路也有点多，不过总体来说不算太难。如果之前已经建好遗物"魔物解析研究所"且我方平均等级超过40之后，这里可以使用机装能力扫描"スキャン"，可以直接跳过和低级杂兵的战斗(经验值和金钱照拿)，能够节省很多时间。

一路来到下层西北侧的记录点，记录休整之后，前往西侧迎战BOSS。

BOSS：最强机装エンペラム

BOSS最初没有什么强力招式，但是全属性耐性极高，受到攻击后还会使用反击技，要时刻留意我方角色的剩余HP。BOSS的HP所剩无几时会全回复一次 之后会使用"增幅"大幅强化能力，攻击也凶猛起来，我方应该尽量选择无属性技能进行主攻。

击破BOSS后继续前进，进入最深层的球体后和クロム决战。

BOSS：クロム

BOSS会打消自身的不利状态和我方的有利状态，会使用多种强力的范围攻击，治疗压力较大，且不少招式对近距离的同伴伤害更高，要注意走位以及使用防御辅助技能。BOSS的HP在一定以下同样会全回复，而且还会对自己施加物理盾和魔法盾的强化状态，给予一定程度的攻击之后可以解除。另外彼方机装的连携技"天衣无缝"和"ト-タルイクリプス"等可以无视其护盾。BOSS被击倒时会使用ファイナルビックバン自爆，伤害比较高，如果我方等级偏低有可能满HP一样会被炸死，这时需要使用ウォ-ル等技能来防御。

战胜クロム后众人返回飞空艇，浮游要塞爆炸发出的强光包裹住了飞空艇，在一片白色之中众人失去了意识。随后会出现Staff画面以及保存记录，之后游戏返回标题画面，不过注意这并不是通关，直接读取记录之后进入下一章。

第十五章 月の真相

■うつろいの狭间

彼方醒来之后发现自己处于一个神秘的空间之中，这个地方与自己的故乡很像，但似乎又有些不同，走出屋子来到了うつろいの世界，之后向东北方进发来到うつろいの街。

■うつろいの街

进入城镇后首先见到了梵，之后在栈桥附近和躺倒在地的洛克对话，之后去船附近和迪安特对话，在武器屋旁找到谢拉，之后去西侧找到嘉露朵拉，和5名同伴都对话完后，在入口处奥巴罗会出现，这样除了露米娜之外的同伴就都齐了，众人继续出发寻找露米娜。

另外现在我方无法使用机装，原本世界地图上的遗物效果也无法发挥作用。

■うつろいの溪谷

向东来到うつろいの溪谷，这里需要通过绿色的传送点一步步前进，后面会出现名叫グノ-ム的敌人，暂时也不用太过在意，之后在出口处会有ドルゴの移动商店补充道具，离开うつろいの溪谷后向东到达白の塔。

■白の塔

进入后利用传送点来到内部，发现这里的场景和彼方的故乡一模一样，首先分别找到サリナス村长及女儿、国王ゴ-ファ、帝国皇帝、逢魔长老、町长这5个NPC，对话后在入口处发生剧情，之后前往上面山丘的大钟附近，可以进入到上层迷宫中(场景和古代遗迹マレ相似)，在记录点保存一下，之后在最深处发现了被困的露米娜，此时奥巴罗突然露出正体，原来是以为已经被消灭的クロム。





BOSS：实体化した悪梦

又是一个要依赖运气的 BOSS，BOSS 的“臭过ぎる口臭”会高确率对我方附加随机各种随机异常状态，如果恰好全部或是至少 2 人中了睡眠、石化等异常基本就是等死。同时 BOSS 反击技、MP 伤害、范围二段伤害等一应俱全。而我方只有彼方、洛克、迪安特可以出战，不能使用机装，没有遗物效果，甚至附近都没有商店可以补给，因此可以使用的战术很有限。建议提前备好提升异常耐性和对怪物伤害增加的料理（BOSS 种类为怪物），之后以特殊攻击为主攻手段，如洛克的ブレイクトリガ-、彼方的シャイニング等，迪安特也要活用スケアクロウ等防御技能做好辅助。如果彼方能使用封天轮恰好封掉 BOSS 的口臭的话，战斗难度会降低很多。

击破 BOSS 后露米娜以及其他同伴归队，机装也可以继续使用了，离开白の塔后使用王の记忆 ×4、教养の记忆 ×1、灾祸の记忆 ×1 复原外面的グノ - ム，真正的奥巴罗归队。之后众人前往南面的うつろいの丘。

第十六章

再会！泪をふいて

■うつろいの丘

剧情之后，分别调查各处场所收集记忆。

调查树木，提取“安らかに眠れるかな”记忆化后获得第一个“乡愁の记忆”。

调查小屋的桌子 ,提取“每日いっぱい、いっぱい书いた”记忆化后获得第二个“乡愁の记忆”。

调查小屋右侧的墙壁，提取“さみしい感じの笑颜だったな”记忆化后获得第三个“乡愁の记忆”。

调查うつろいの丘入口处的岩石，提取“嬉しかった”记忆化后获得第四个“乡愁の记忆”。

剧情后获得“大切な键”，之后再回屋子可以打开被锁的宝箱，获得エルシュの剑。

■うつろいの溪谷

前往うつろいの溪谷，在中途会遇见一只グノ - ム，击倒后发生剧情，可以将之带回うつろいの丘。

■うつろいの丘

使用 4 个“乡愁の记忆”将グノ - ム复原，剧情之后离开うつろいの丘，前往东面的うつろいの湖。



■うつろいの湖

クロム再度出现，剧情后我方必须在 1 分钟时间限制内到达最西北角的月读の道，中途遭遇敌人战斗一样会消耗时间，建议直接搭乘机装使用ブ - スト功能（不会遇敌 + 高速行动）快速冲过去。剧情后众人返回现实世界。

第十七章

神话の终わりに

■帝国首都 ワット

回到现实世界后发现自己正处于帝国首都ワット，此时帝国首都已经发生了大面积的消逝现象，同时魔物肆虐，首先前去帮助附近的宰相ゼムロ - ド，打倒魔物ディノタウルス。

■帝国军基地

前往飞空艇发着场，调查消逝的アマツ整备长，和周围的 NPC 对话提取记忆。和ツィック对话提取“あの口癖”记忆化后获得第一个“老练の记忆”。

和ポ - プ对话，提取“技术者としての腕は一流”记忆化后获得第二个“老练の记忆”。

用 2 个“老练の记忆”复原アマツ整备长，之后返回王宫。

■帝国王宫

王宫的记录点附近聚集了各种功能性 NPC，这里可以恢复以及补充新装备。

前往谒见の间发生剧情，之后去大广间，用疾风の记忆 ×2、忠诚の记忆 ×2 复原消逝的アロン将军。

■灵峰 ラヒト

进入深处逢魔一族的洞窟后发生剧情，可以从以前无法打开的门前往テラマイト采掘场，一路向最深处进发，发生 BOSS 战。

BOSS：ノックロック

BOSS 对风属性弱，地属性无效。注意 BOSS 的物理护盾和魔法反射盾，物理护盾时 BOSS 受到的物理伤害会大幅度降低，而使用魔法反射盾时会反射魔法，最后打倒 BOSS 时 BOSS 依然会使用自爆，要留意我方角色的剩余血量。

胜利后获得テラマイト。下来会有和ボブロック的强制战斗，敌人一旦行动就会直接自爆，之后需要在 5 次战斗以内回到出口，小心避开路上的ボブロック（某些地方实在躲不过可以使用机装的ブ - スト指令）。

■王国首都マシェ

进入后发现这里同样遭到了魔物的袭击，梵会暂时脱离，进入王城内发生剧情（同样功能性 NPC 会聚集在记录点附近），前往谒见の间发生剧情后，乘坐电梯来到地下。

■月晄炉・贰式

一路前往东北方向即可，至于生体认证部分保证从起点到终点正好走 7 格（始终点不算）。在内部发生剧情后梵归队。

■帝国王宫

返回帝国王宫后遭遇杂兵战(ヴォ-グヴォ-リア×2、ヴォ-グジャイアント×2)，前往2层发生剧情，之后又是连续4场杂兵战(1战：ヴォ-グヴォ-リア×2、ヴォ-グソルジャ-×2；2战：ヴォ-グジャイアント×2；3战：ヴォ-グヴォ-リア×2、ヴォ-グジャイアント×2；4战：ディノタウルス×2)，难度不算太高。

剧情之后飞空艇性能得到提升，在飞空艇状态下按Y键可以前往月球了。

此时8位主人公各自的支线剧情也全部解锁，在前往月球前我们可以先去各地完成各自的支线剧情。前往月球的话会在飞空艇上遭遇杂兵3连战，剧情后突入最终迷宫。

■法石球

这里就是最终迷宫了，此时原本大地图上建设的遗物的辅助功能会暂时丧失，需要在后面击破各个小BOSS后才会陆续解锁。

第1层从记录点处向前方进发，从大平台处进入下一层。在第2层会遭遇4个小BOSS，虽然不击破的话也可以前进，不过击破后可以使大地图各地的遗物辅助效果得以恢复，同时还能获得打开最深层宝箱的钥匙(可以获得几位同伴的最强武器)。

西侧BOSS：シーボル

HP下降到一定程度时会使用比较危险的招式“三连魔”(随机使用三种魔法)，其中带有ストップ效果的魔法最为危险，需要做好异常状态对抗策略，带好万能药并用料理提升异常抗性。BOSS召唤的小怪可以使用范围技能攻击BOSS时一起带走。

击破后获得睿智の键，可以使帝国领·帝都周边、帝国领·南部的遗物效果恢复。

西北侧BOSS：モリブ

HP较低但攻击力很高，BOSS以全体攻击为主，且离BOSS越近受到伤害越高，尽量保持距离交战吧。或者让露米娜坐上机装，配合ウォ-ル等防御辅助技能速战速决。

击破后获得至诚の键，可以使帝国领·エル地方、サリナス地方的遗物效果恢复。

北侧BOSS：タングス

BOSS技能以正面或直线范围为主，保持在左右两侧攻击即可，给自己上物理回避和魔法回避的强化状态比较讨厌，建议以特殊攻击为主。击破时小心自爆。

击破后获得刚勇の键，可以使帝国领·北部、帝国领·山岳地方的遗物效果恢复。

东北侧BOSS：ウーラ

HP一般但会给自己补血，不要让战斗进入持久战为佳。使用メタモルフォ-ゼ变身很讨厌，变身后会使用变身对象的技能，且攻击BOSS时也会对变身对象造成伤害，建议将变身对象换成后排其他角色。

击破后获得均衡の键，可以使王国领·南部、王国领·北部的遗物效果恢复。

在第3、4层都是调查东西侧的水晶后使平台恢复，继续前进，其中第4层在深处会遭遇三连战(第1战：メドゥ-×3；第2战：サンディアンジェ×2、钢铁巨人；第3战：ギガ·ディノタウルス×2，有一定难度，需要做好防御并尽快击破一只)

第5层有记录点和上锁的宝箱，之前击破4个小BOSS后获得的钥匙可以打开这些宝箱，里面分别是露米娜、洛克、迪安特和奥巴罗的最强武器。从绿色传送点可以快速返回迷宫入口处，做好一切准备后就可以挑战最终BOSS了。

最终BOSS

第一形态：月蚀

没有什么注意点，毕竟本战本身就是下一场战斗的预热，在尽量温存战力的情况下收拾掉这个BOSS吧。

战胜后可以获得爱しき人の记忆。

第二形态：月を蚀す暗

一开战BOSS就会使用让我方全体ATBP归0(还有几率附加ストップ异常)，之后会以ジャイアントホ-ン→マルチカラ-ブレス的顺序轮流进攻，ジャイアントホ-ン威力很高附加击退效果，需要我方角色处于场景最下方才能躲开，建议一开场就直接全员向场景最下方移动(ジャイアントホ-ン本身也会将我方角色打到下方)，同时利用ウォ-ル或スケアクロウ等技能防御BOSS的强力技能マシンガンパンチ，不过如果BOSS连发マシンガンパンチ的话我方灭团概率比较大，还是要看点运气。如果之前已经获得露米娜的最强武器ゴッドハンド并强化到最大值之后，让露米娜搭乘机装，使用光天装→分身→天创杀/相转移等强力连招重创BOSS，遗物使用全知の恶魔固定命中100%，再加上其他近战特化效果遗物进行辅助的话，坚持几个轮回就能击破BOSS。

■结局分歧

在击破最终BOSS后的剧情中，使用爱しき人の记忆复原消逝的露米娜则进入结局1，不使用爱しき人の记忆复原露米娜则进入结局2。之后可以保存通关记录，读取通关记录的话我方则是与最终BOSS战斗之前的状态，不过如果之前的剧情是结局2的话，通关后记录中身上的道具则会多出一个爱しき人の记忆，用这个记忆可以复原消逝的帝国首都ワット。如果需要让记录中的“月之记忆”里的剧情部分达成100%的话，需要读取通关记录再打一遍最终BOSS，并做出不同的选择后才行。



支线部分
各位主人公的个人剧情

在剧情流程进展到终盘(可以驾驶飞空艇前往月球)之后，就可以去世界各地开展各位同伴各自的个人剧情了，除了可以让玩家对游戏的世界观以及他们各自的身世有更多了解之外，完成某一角色的剧情后还可以获得该角色的最终法石，之后去魔导商会可以用来交换该角色的专用最终技能法石及获得对应奖杯。不过要注意，在触发了某一位同伴的个人剧情之后，在没有完成之前是无法触发其他角色的个人剧情的。另外各个角色的个人剧情中都有比较强力的BOSS，各位要小心应对。

■覚醒する宿命（カナタ）

1.在帝国王宫2层与プラナ对话。
2.前往回廊遗迹ロス的深处，往东侧前进会发生剧情(有4个裂开岩石的地方)。进入皇帝的研究所。
3.在皇帝の研究所深处与BOSSオメガクロム战斗。
4.胜利后返回帝国王宫，向プラナ报告，获得“月の魂”。

■王家の矜持（ヴァン）

1.王国首都マシェに行く。
2.在グレイシア大书院深处发生剧情，离开グレイシア大书院。
3.前往还らずの湿原，在深处和リリシア对话，之后与BOSSジャイアント-ド战斗。
4.胜利后发生剧情，获得虹色法石。

■天を统べる光（ルミナ）

1.前往月钟の街エル，剧情后自动前往安らぎの森（队伍成员为ルミナ、ガルドラ、シェラ）
2.这里的剧情结束后再次回到月钟の街エル，前往北侧民家，和町长对话。
3.前往月见の丘，和BOSS月の化身战斗（BOSS会使用和露米娜一样的技能，行动很快）。
4.剧情后获得阳光の法石。

■时を超えし睿智（オバロ）

1.在帝国领·南部坐船前往机甲遗迹ラグネス，途中发生剧情。
2.到达机甲遗迹ラグネス后发生剧情。
3.再次前往机甲遗迹ラグネス，和BOSSオディオン战斗。
4.剧情后获得机心の法石。

■战乙女の祈り（シェラ）

1.在帝国王宫和アマツ整备长对话。
2.离开帝国王宫时发生剧情，之后前往灵峰ラヒト，在长老处发生剧情。
3.前往风流しの溪谷最东侧的记录点，和BOSS最强机装エンペラムβ战斗。
4.回到灵峰ラヒト长老处，获得战巫女の法石。

■守护者の夸り（ディアント）

1.前往サリナス仮设集落，之后前往追忆の庭园，在当初和迪安特相遇的敌方发生剧情。
2.前往丰穰の村サリナス，和BOSSグランデス战斗。
3.胜利后获得暴虐の法石。



■以心传心の绊（ロック）

1.前往交易の街マロ-ハ，在栈桥入口附近找到洛克，发生剧情。
2.前往帝国王宫的谒见の间，和アルコン对话。
3.在湧水の村アクアン宿屋前发生剧情（白天限定），之后前往村中北面的民家，剧情后回宿屋，再去找グリンク栈桥东南的NPCグリンク对话。
4.进入叹きの绝壁，与BOSSロッキ-战斗。
5.胜利后获得ラギスの法石。

■惑わずの忠诚（ガルドラ）

1.前往うつしみの湖发生剧情。
2.回到安宁の村ユ-ジュ的宿屋发生剧情。
3.前往神树の洞窟，在最深处和BOSSネメス战斗。
4.胜利后获得孤绝の法石。

各人的最强武器

姓名	武器	特殊效果	获得方法
彼方	セカイの剑	攻击范围扩大	终盘前往うつろいの湖（乘坐飞空艇可以从うつしみの湖的光柱处可以回到うつろいの世界），之后前往月读の道，之前剧情中获得的エルシュの剑则会变成セカイの剑（强化会被重置）。
梵	アトムクリアス	战斗开始时浮游炮数+1	终盘帝国首都受到魔物入侵之后，回到王国首都マシェ，和国王ゴ-ファ对话。
露米娜	ゴッドハンド	ATBP增加速度上升，	石球最深部的宝箱中获得，需要之前击破的小BOSS掉落的钥匙打开。
奥巴罗	精灵王の枪杖	对弱点攻击威力上升	法石球最深部的宝箱中获得，需要之前击破的小BOSS掉落的钥匙打开。
谢拉	ディ-ヴァロア	消费MP减半	终盘获得テラマイト之后，回灵峰ラヒト与长老エインバック对话。
迪安特	战神の大槌	普通攻击变为全体攻击	法石球最深部的宝箱中获得，需要之前击破的小BOSS掉落的钥匙打开。
洛克	リベンジェス	会心一击时威力上升	法石球最深部的宝箱中获得，需要之前击破的小BOSS掉落的钥匙打开。
嘉露朵拉	防御力归0且防御力数值全部加算到攻击力上	神刀·天丛云	终盘帝国首都受到魔物入侵之后，回王国首都マシェ，与アロン将军对话。



隐藏BOSSメカペンギィ

在游戏终盘前往古代遗迹マレ和机甲遗迹ラグネス，可以与本作的强力隐藏 BOSS メカペンギィ战斗，通过击破メカペンギィ掉落的机装卵の键，可以获取可使 EN 最大值增加的机装强化部件（机装强化パ - ツ）。

■古代遗迹マレ

记录点附近（流程中 BOSS 战的场所）出现，击破后可以获得 EN 回复装置和机装卵の白键，之后前往うつろいの世界的白の塔，在石碑附近的机装卵处可以获得机装强化パ - ツ α。

■机甲遗迹ラグネス

在最深处(获得机装的地方)出现，击破后可以获得EN回复装置和机装卵の黑键，之后前往浮游要塞ダ-カ·ヴェナス(うつろいの世界)的最深处附近的机装卵处可以获得机装强化パ-ツβ(右侧入口处直接传送到最深处，然后走一段回头路即可)。

■メカペンギィ攻略

本场BOSS战前即使我方处于机装搭乘状态，开战后也会强制离开机装。BOSS是遗物系，可以使用料理目出タイの水煮来提升对BOSS的伤害，提升全体HP上限的ブリリン鸟の唐扬げ也可以考虑。BOSS属性耐性很高，我方应该以无属性技能作为主要攻击手段，主攻手依然建议露米娜。由于BOSS回避同样奇高，因此遗物“全知の恶魔”必备，其余遗物建议レゾナンスタワ-+悟りの菩提树+ユグドラシル(复原所在地)的配置，对露米娜的输出进行特化，其余人做好辅助和回复即可。

BOSS一开战就会使用ペンギィビ-ム(最远的角色最大HP的95%伤害+其余角色即死效果)，并没有太好的完全防御对策，只能使用装备和料理尽可能提高即死耐性，建议最远角色的站位安排洛克,开场ペンギィビ-ム结束后洛克立刻使用アレンジメント+完全苏生药把其他角色复活。由于BOSS攻击力高+行动飞快，必须使用各种防御系技能拖延时间(彼方的ウォ-ル，迪安特的スケアクロウ或インビジブル都可以使用)，露米娜上机装，光天装+分身+天创杀/相转移进行全力输出吧。BOSS的HP低于一定程度之后会进入ペンギィビ-ム连发的情况，不过这个ペンギィビ-ム即死概率不如开场那一发，苏生药充足的话是可以磨过去的。

だれかの财布相关剧情

在安宁の村ユ-ジュ，嘉露朵拉加入之后，调查宿屋前的发光点可以获得不知道失主是谁的钱包(だれかの财布)，贩卖价格是20000G，但是记得不要错手卖了。

第十六章从うつろいの湖返回帝国首都ワット并为宰相解围之后，在北边出口附近会发现倒下的デ-リン三人组，将钱包还给他后可以获得VIPカ-ド。之后锻冶屋会贩卖强化法石珠(白)和强化法石珠(虹)，如果当时没有触发这个剧情，之后帝国首都ワット发生消逝就暂时无法触发了，可以等通关后使用爱しき人の记忆复原帝国首都ワット，还是可以触发这个剧情的。



全部遗物一览

名字	效果	影响	最大生成数量	需要记忆	遗物知识获得场所
ペンギィ	与敌方接触也不会发生战斗	全世界	1	偏执の记忆×3、虚无の记忆×4、技巧の记忆×5、复元の记忆×5	通关后
モリボイ	打倒敌人后入手物品数量增加	全世界	1	铁の记忆、绝景の记忆、天の记忆×5、钟爱の记忆×5	灵峰ラヒト·逢魔集落内
ゴ-ルデン·ボブ	ゴ-ルデン·ボブ出现概率上升	生成地方	1	幻影の记忆×2、城壁の记忆×2、土の记忆×5	追忆の庭园
プラチナム·ボブ	プラチナム·ボブ出现概率上升	生成地方	1	幻影の记忆×2、水平线の记忆×2、火の记忆×5	回廊遗迹ロス
ファディ-ル	战斗中有搭乘机装的同伴在的话，我方全体SP积蓄速度提升，重复生成的话效果会进一步上升	全世界	3	漆黑の记忆×2、山脉の记忆×3、约束の记忆×5、天の记忆×2	天の法石柱再生后
レグルファ-	战斗中有搭乘机装的同伴在的话，我方全体状态变化的补正值上升，重复生成的话效果会进一步上升	全世界	3	矿石の记忆、溪流の记忆×2、土の记忆×5	火の法石柱再生后
ジェルクス	战斗中有搭乘机装的同伴在的话，我方全体ATBP积蓄速度提升，重复生成的话效果会进一步上升	全世界	3	矿石の记忆、细工の记忆、风の记忆×5	水の法石柱再生后
マギレクナ	战斗中有搭乘机装的同伴时我方全体消费MP和EN会减少，重复生成的话效果会进一步上升	全世界	3	采掘の记忆×3、摄理の记忆、水の记忆×5	时の法石柱再生后
ケラ-ティ	战斗中有搭乘机装的同伴时我方全体受到的回复效果提升，重复生成的话效果会进一步上升	全世界	3	矿石の记忆、绝景の记忆、火の记忆×5	雷の法石柱再生后
スクトルム	战斗中有搭乘机装的同伴时我方全体的最大HP上升，重复生成的话效果会进一步上升	全世界	3	回路の记忆×4、深海の记忆×4、风の记忆×5	土の法石柱再生后
ウィンティア	战斗中有搭乘机装的同伴时我方全体会心一击率提升，重复生成的话效果会进一步上升	全世界	3	漆黑の记忆×2、漂流の记忆×2、时の记忆×5、忘却の记忆×2	冥の法石柱再生后
エクティ-ト	战斗中有搭乘机装的同伴时我方全体回避率上升，重复生成的话效果会进一步上升	全世界	3	回路の记忆×2、山脉の记忆×2、土の记忆×5	风の法石柱再生后
ディアンジュ	战斗开始时对敌方发动先制攻击的话能够定期对敌人进行进一步追击，重复生成的话效果会进一步上升	全世界	3	高原の记忆×2、山脉の记忆×3、伪りの记忆×5、静寂の记忆×2	BOSS原初の魔物战后
スピラ-ク(上)	战斗中交换队员以及搭乘或离开机装不消耗ATBP	全世界	1	热气の记忆×2、潮风の记忆×3、水の记忆×5	BOSSゲフロッグ战后
スピラ-ク(下)	世界地图上可以随时召唤飞空艇	全世界	1	漆黑の记忆×3、岩壁の记忆×4、冥の记忆×5、船体の记忆×2	帝国军基地 · 发着场(终盘)
ゴ-ルドナイト	使用驱动技时攻击上升，重复生成的话效果会进一步上升	全世界	3	高原の记忆×2、漂流の记忆×2、断崖の记忆×5、硬质の记忆×2	帝国领南部 · 时の法石柱处的东南岛屿
森罗万象	机装搭乘中使用技能，发动刹那时会消费300SP使技能连续发动，重复生成的话消费SP降低	全世界	3	亡灵の记忆×4、湿地の记忆×4、净化の记忆×5、日没の记忆×2	月光炉·贰式
グランドクリスタル	使用驱动技后付与升华效果的攻击威力提升，重复生成的话效果会进一步上升	全世界	3	临界の记忆×3、漂流の记忆×4、雷电の记忆×5、疾风の记忆×2	月晄炉
ハ-ベスト	调查发光点时获得的物品数量上升	生成地方	1	城壁の记忆、阶段の记忆×2、雷の记忆×4、慈爱の记忆×5	BOSSデモンズゲ-ト战后
星屑の山	调查发光点时可以获得过去已经获得的记忆	生成地方	1	高原の记忆×3、岩壁の记忆×4、水の记忆×5、时の记忆×2	BOSS原初の魔物战后
レインボ-レイク	能够钓到的鱼增加，增加种类根据地域会改变	生成地方	1	洞窟の记忆×2、岩壁の记忆×2、土の记忆×5	涌水の村アクアン · 民家

名字	效果	影响	最大生成数量	需要记忆	遗物知识获得场所
钢铁の泷	钓鱼能够钓到强化素材和换金道具	生成地方	1	睿智の记忆×4、水平线の记忆×5、满天の记忆×5、苔の记忆×2	グレイシア大书院
ユグドラシル	物理攻击大幅提升，魔法攻击大幅下降	生成地方	1	城壁の记忆、硬质の记忆×2、火の记忆×5、回路の记忆	BOSSデモンズゲ-ト战后
ハイペリオン	魔法攻击大幅提升，物理攻击大幅下降	生成地方	1	幻影の记忆×4、无限の记忆×2、冥の记忆×5	サリナス仮设集落
予知の御神木	回避率大幅提升，防御力大幅下降	生成地方	1	断崖の记忆×2、深海の记忆×2、火の记忆×5	安宁の村ユ-ジュ·民家
悟りの菩提树	会心率大幅提升，防御力大幅下降	生成地方	1	无限の记忆、溪流の记忆×3、木の记忆×3	帝国首都ワット·民家2阶
千里眼の灯台	在大地图上可以显示迷你世界地图	全世界	1	遗构の记忆、土の记忆、木の记忆	剧情固定
魔眼の灯台	战斗中可以看到敌人的HP和ATBP	全世界	1	遗构の记忆×2、细工の记忆、火の记忆×2	BOSSアルプス战后
グランドクロス	在野外和大地图上移动时可以回复HP	生成地方	1	洞窟の记忆×2、怨念の记忆×3、审判の记忆×5	湧水の村アクアン·民家
アポカリプス	在野外和大地图上移动时可以回复MP	生成地方	1	悠久の记忆×3、深海の记忆×3、雷の记忆×5、湧水の记忆×2	浮游要塞ダ-カ·ヴェナス
魂の圣域	战斗中行动时的移动距离月长，行动积蓄的SP就越多，重复生成的话效果会进一步上升	全世界	3	遗构の记忆×2、溪流の记忆×2、木の记忆×3	BOSSアルプス战后
不动明王	战斗中行动时不移动的话，到下一次行动位置受到的伤害会降低，重复生成的话效果会进一步上升	全世界	3	风波の记忆×4、城壁の记忆、天の记忆×5	BOSS难破船フォルネシア号战后
レゾナンスタワ-	敌人与我方距离越近伤害越高，重复生成的话效果会进一步上升	全世界	3	热气の记忆×3、漂流の记忆×3、风の记忆×5	BOSSゲフロッグ战后
ソウルツリ-	敌人与我方距离越远伤害越高，重复生成的话效果会进一步上升	全世界	3	洞窟の记忆×3、城壁の记忆×4、冥の记忆×5	BOSSゲフロッグ战后
刹那の时计台	刹那系统发动时敌方全体ATBP下降	全世界	1	幻影の记忆×2、侵食の记忆×2、雷の记忆×5	安宁の村ユ-ジュ东侧
久远の时计台	使用驱动技时角色的ATBP上升	全世界	1	睿智の记忆×4、岩壁の记忆×3、波浪の记忆×5、砂粒の记忆×2	BOSSネクロノミコン战后
量子の观测者	我方成功回避的话，我方全体ATBP上升（对敌方也有效）	全世界	1	遗构の记忆×2、溪流の记忆×2、火の记忆×3	帝国首都ワット东侧
因果律の刻印	我方成功发动会心一击的话，我方全体ATBP上升（对敌方也有效）	全世界	1	绝景の记忆、溪流の记忆×2、土の记忆×3	帝国首都ワット西侧河流附近
叹きの风车	发动反击时给予的伤害提升，重复生成的话效果会进一步上升	全世界	3	丘陵の记忆×3、无限の记忆×2、时の记忆×5	追忆の庭园
アヴェンジャ-	受到攻击后的下一次攻击威力上升，重复生成的话效果会进一步上升	全世界	3	悠久の记忆×4、湿地の记忆×4、辉きの记忆×5、无情の记忆×2	浮游要塞ダ-カ·ヴェナス
精灵の风	未发动反击的时间越长，伤害越高，重复生成的话效果会进一步上升	全世界	3	虚荣の记忆×3、水平线の记忆×4、雷电の记忆×5、日の出の记忆×2	BOSSノックロック战后
プレミアムファ-ム	在商店也道具屋也能购买食材	生成地方	1	真实の记忆×2、先登の记忆×2、推进の记忆×5、基板の记忆×2	月晄炉
セントラルキッチン	料理价格下降	生成地方	1	高原の记忆×4、深海の记忆×5、风の记忆×5、宿屋の记忆×2	神树の洞窟
无限图书馆	进入记录点时回复HP、MP、EN	全世界	1	幻影の记忆×3、潮风の记忆×4、水の记忆×5	安宁の村ユ-ジュ·民家
レシピバンク	在记录点中使用料理的话能够提升料理效果	全世界	1	高原の记忆×3、侵食の记忆×4、水の记忆×5、宿屋の记忆×2	王国领北部·王国首都マシェ东北侧
ビヨンドタイム	状态变化时间延长	全世界	1	矿石の记忆、摄理の记忆、风の记忆×5	船の墓场
封邪壁	我方有人中异常状态时我方全体受到伤害下降（对敌方也有效），重复生成的话效果会进一步上升	全世界	3	荣华の记忆×4、山脉の记忆×4、水の记忆×5、硬质の记忆×2	帝国军基地内（终盘）
黑死の病院	能够触发异常状态的攻击在没有触发异常状态时，威力会提升，重复生成的话效果会进一步上升	全世界	3	丘陵の记忆×2、溪流の记忆×3、风の记忆×5	サリナス地方·火の法石柱附近
八百万の神域	能够导致状态变化的伤害提升，重复生成的话效果会进一步上升	全世界	3	虚构の记忆×3、侵食の记忆×4、水の记忆×5	BOSSモルフォス战后
モ-タ-ファクトリ-	机装技能“ブ-スト”持续时间延长	全世界	1	风波の记忆×2、水平线の记忆×2、雷の记忆×5	BOSS难破船フォルネシア号战后
魔物解析研究所	搭乘机装移动时可以使用指令“スキャン”,可以判断当前敌人强度，并直接秒杀等级弱于自己的敌人	全世界	1	荣华の记忆×4、铁の记忆×5、风の记忆×5、审判の记忆×2	BOSS原初の魔物战后
贤者の宫殿	技能产生的回复效果提升，重复生成的话效果会进一步上升	全世界	3	侵食の记忆、门の形状の记忆×2、风の记忆×5	ワット地下道牢房
圣者の王宫	刹那系统及升华效果产生的回复效果提升，重复生成的话效果会进一步上升	全世界	3	虚构の记忆×2、怨念の记忆×2、火の记忆×5	BOSSモルフォス战后
泪の乐园	进行回复的话，回复量超过最大HP时能够回复MP和EN。重复生成的话效果会进一步上升	全世界	3	睿智の记忆×2、山脉の记忆×2、火炎の记忆×5、赠答の记忆×2	グレイシア大书院
预言者の圣墓	战斗开始时能够发动先制攻击	全世界	1	虚构の记忆×4、水平线の记忆×5、风の记忆×5	BOSSモルフォス战后
全知の恶魔	攻击必定能够命中	全世界	1	洞窟の记忆×4、山脉の记忆×5、天の记忆×5	BOSSゲフロッグ战后
スタ-ピラミッド	没有发动会心一击时我方全体MP/EN消费量下降	全世界	1	临界の记忆×4、岩壁の记忆×5、波浪の记忆×5、新月の记忆×2	浮游要塞ダ-カ·ヴェナス（第二次进入）
秩序の神殿	连续使用同属性攻击时攻击威力上升（对敌方也有效），重复生成的话效果会进一步上升	全世界	3	炉心の记忆×2、怨念の记忆×3、土砂の记忆×5、幻影の记忆×2	浮游要塞ダ-カ·ヴェナス（第二次进入）
混沌の神殿	连续使用不同属性攻击时攻击威力上升（对敌方也有效），重复生成的话效果会进一步上升	全世界	3	真实の记忆×2、怨念の记忆×2、时刻の记忆×5、草原の记忆×2	BOSSネクロノミコン战后
魔导城	发动属性攻击时，攻击对象属性耐性为弱点时SP上升。重复生成的话效果会进一步上升	全世界	3	风波の记忆×2、绝景の记忆、冥の记忆×5	BOSS难破船フォルネシア号战后
机动城	发动攻击时，攻击中包含属性越多攻击威力就越高，重复生成的话效果会进一步上升	全世界	3	虚构の记忆×2、湿地の记忆×3、雷の记忆×5	王国领北部·风の法石柱西南

名字	效果	影响	最大生成数量	需要记忆	遗物知识获得场所
守护天使の圣堂	发动属性攻击时，攻击对象的属性耐性较高时，会发生伤害反射。重复生成的话效果会进一步上升	全世界	3	摄理の记忆、溪流の记忆×2、土の记忆×4	帝国领·古代遗迹マレ东侧
パラドックス灵庙	受到属性攻击后，下一次攻击时若使用之前受到的属性进行攻击，则威力提升，重复生成的话效果会进一步上升	全世界	3	荣华の记忆×2、潮风の记忆×2、火の记忆×5、支配の记忆×2	BOSS原初の魔物战后
黄金の社	刹那击杀和机装击杀越多，战斗胜利后获得资金越多，重复生成的话效果会进一步上升	全世界	2	睿智の记忆×2、潮风の记忆×2、土砂の记忆×5、新绿の记忆×2	グレイシア大书院
白金の祭坛	刹那击杀和机装击杀越多，战斗胜利后获得经验值越多，重复生成的话效果会进一步上升	全世界	2	睿智の记忆×4、漂流の记忆×3、火炎の记忆×5、幻の记忆×2	グレイシア大书院
祈りの祠	刹那击杀和机装击杀能够让战斗胜利后会回复HP、MP和EN，重复生成的话效果会进一步上升	全世界	2	采掘の记忆×2、无限の记忆、火の记忆×5	回廊遗迹ロス
ゾ-ンゲ-ト	使用技能攻击时发动刹那系统的话容易发动会心一击，重复生成的话效果会进一步上升	全世界	3	遗构の记忆×2、溪流の记忆×2、土の记忆×3	BOSSアルプス战后
异界への境界线	未能发动刹那系统的次数越多，攻击威力也会愈加提升，重复生成的话效果会进一步上升	全世界	3	荣华の记忆×2、岩壁の记忆×2、土の记忆×5、意志の记忆×2	ワット地下道（终盘）
デウスエクスマキナ	没有搭乘机装时发动刹那系统的话，会回复EN，重复生成的话效果会进一步上升	全世界	3	虚荣の记忆×4、老练の记忆×8、波浪の记忆×5、感知の记忆×2	BOSSノックロック战后
ロストア-ク	クリティカルが发生したときに攻击の威力が上升する	全世界	3	侵食の记忆、门の形状の记忆×2、水の记忆×5	BOSSデモンズゲ-ト战后
シンギュラリティ	发动属性攻击时对方的属性耐性正好为弱点时攻击威力上升，重复生成的话效果会进一步上升	全世界	3	虚构の记忆×2、山脉の记忆×2、熟达の记忆×5	BOSSモルフォス战后
ギアラスタ-	行动时Hit数越高威力越大，重复生成的话效果会进一步上升	全世界	3	临界の记忆×4、回廊の记忆×3、冥域の记忆×5、闇の记忆×2	BOSSネクロノミコン战后
アカシックレコ-ド	我方全体积蓄的技能冷却时间越高，攻击威力提升幅度越大，重复生成的话效果会进一步上升	全世界	3	虚荣の记忆×2、怨念の记忆×3、冥域の记忆×5、阶段の记忆×2	BOSSノックロック战后

奖杯

奖杯总数	50	铜杯	39	银杯	8	金杯	2	白金	1

杯种	奖杯名称	说明
白金	月と记忆の物语	获得全部奖杯
铜	海を制する者	获得船只
铜	陆を制する者	获得机装
铜	空を制する者	获得飞空艇
铜	星霜の再生	复活昼夜
铜	海原の再生	复活大海
铜	王国の再生	解除王国首都マシェ的消逝
铜	希望の归还	从虚无世界（うつろいの世界）返回
银	原初の世界	到达月球
银	世界を识る者	解除全部法石柱
金	旅の终わりに	打倒クロム
银	野望の果てに	打倒月蚀
金	神话の终わりに	打倒月を蚀す闇
铜	觉醒する宿命	获得月の魂
铜	天を统べる光	获得阳光の法石
铜	时を超えし睿知	获得机心の法石
铜	战乙女の祈り	获得战巫女の法石
铜	守护者の夸り	获得暴虐の法石
铜	以心传心の绊	获得ラギスの法石
铜	惑わずの忠诚	获得孤绝の法石
铜	盐味の食通	食用ひかりアサリのス-プ
铜	旨味の食通	食用三日月牛のカツレツ
铜	甘味の食通	食用山盛りフル-ツジュレ
铜	灵药の炼金术师	使用过一次ラストエリクサ-
铜	痛恨の极み	变成コッコ-
银	可能性の探究者	战斗中的移动距离到达1000D
银	亿万长者	总获得资金到达1000000G
铜	圣なる审判	打倒10次マシンキル
铜	深渊の解放	打倒10次セツナキル
铜	共鸣する鼓动	30次连续命中
铜	希代の战术家	1次攻击对3只以上魔物造成伤害
铜	破坏の铁鎚	1次攻击造成500以上伤害
银	崩坏する波动	1次攻击造成1000以上伤害
铜	真理の魔眼	发动15次弱点攻击

杯种	奖杯名称	说明
铜	会心の一击	发动100次会心一击
铜	见切りの神眼	发动10次回避
铜	升华の求道者	发动10次升华
铜	法石を极めし者	将法石升华到最大限界
铜	刹那の神业	成功发动10次刹那系统
铜	刹那の求道者	1场战斗内成功发动4次刹那系统
银	机装を极めし者	发动全部パラダイムドライブ
银	全てを见通す者	使用スキャン打倒300只魔物
铜	神授の目利き	采集100次发光点
铜	钓り三昧	钓鱼30次
铜	法石の探究者	制作50次法石
铜	万象を创りし者	生成10次ア-ティファクト
铜	食い道乐	使用100次料理
铜	物欲限界突破	购物总金额到达500000G
铜	金钱至上主义	在商店贩卖物品总金额到达100000G

部分奖杯说明

本作 PS4 版有奖杯设置，全部奖杯都可以在通关后完成，除了剧情相关奖杯之外大多都是积累型奖杯，总体来说没有太大难度。

■最终法石相关

在进入最终迷宫之前，清理完全部角色各自的支线剧情即可。

■盐味の食通/旨味の食通/甘味の食通

ひかりアサリのス-プ

完成月钟の街エル的宿屋的食材募集（要求食材：モリガラ），モリガラ在安らぎの森、古代遗迹マレ、风流しの溪谷等地出现的怪物モリィ身上会掉落。

三日月牛のカツレツ

完成サリナス仮设集落的食材募集（要求食材：三日月牛），三日月牛可以从サリナス地方的发光点采集得到（通过飞空艇可以前往的岛屿东北）

山盛りフル-ツジュレ

在うつろいの街的料理屋获得，必要食材为黑バナナ、ドキドキイチゴ、晓リンゴ，全部都可以在うつろいの世界南面小岛的发光点处采集获得（从うつろいの世界回来后，再次回去需要飞空艇）

机装を极めし者

通过菜单的月の记忆→机装のペ-ジ上记载的驱动技（パラダイムドライブ）可以确认还没有使用过哪些。

攻略透解 GUIDE THROUGH

CALL OF DUTY WWII

战役通关时间：约 8 小时。
老兵难度通关时间：约 15 小时。
对应版本：1.02
对应语言：简体中文

文 稀饭 美编 咕噜

COD 二战		Activision	
Call of Duty: WW Ⅱ		主视角射击	中文版
2017 年 11 月 3 日	本地 1 人，局域网 / 在线 2~18 人	无对应周边	
售价为 PS4：428 港币、XOne：468 港币			

PS4 XOne

在现代战争和未来战争的领域打拼了许久后，终于回归到二战题材的“《COD》系列”，把这个回归原点的重任，交到了之前在《COD 先进战争》的开发中首次作为独立制作组扛起大梁的 Sledgehammer Games 手里。那么这家新工作室能不能够在二战题材上超越自己的同门师兄 Infinity Ward 和 Treyarch 曾经达到过的水平？各位玩家应该可以在本作的单机战役当中找到答案。

本期因为限于篇幅和制作时间，将会为大家带来战役模式的老兵难度攻关指引，以及全收集和全英勇行动达成指南，希望能够帮助大家快速搞定单机模式，并尽快投入到联机对战和纳粹丧尸的在线乐趣当中。

系统详解

界面解析



1. 急救包残余数量
2. 生命值
3. 准星
4. 任务目标
5. 敌人警戒槽（只有潜行段落会出现）
6. 武器技能
7. 武器弹匣容量和携带子弹量
8. 携带手雷和烟雾弹数量

界面解析

PS4	XOne	按键功能
左摇杆	左摇杆	移动
右摇杆	右摇杆	视角
L1	LB	战术型装备
R1	RB	杀伤性装备
L2	LT	举枪瞄准
R2	RT	射击
L3	LS	冲刺/进行狙击（即进入专注状态）
R3	RS	近战
△	Y	切换武器
□	X	装弹/使用
×	A	跳跃/越障
○	B	蹲下/卧倒/扑倒
↑	↑	使用士气能力
↓	↓	做出特殊动作
→	→	使用急救包
←	←	使用武器技能

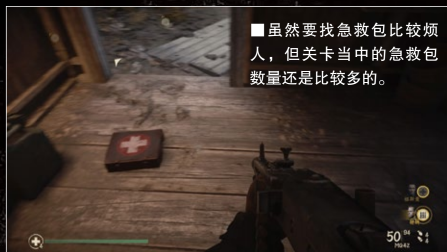


特殊系统

《COD 二战》整体操作和大部分主流 FPS 没有什么分别，但加入了一些复古和流行的元素，主要就是下文提到的三个。

1. 取消晕血系统：本作当中玩家的生命值是无法自动恢复的，受到伤害后只能通过消耗急救包来恢复，而且一个急救包的恢复量固定为最大生命值的一半，更不用提急救包还有携带上限（4 个），用完了还得在关卡当中去寻找。但作为补偿，玩家对伤害的承受能力变得更高了一点。

©2017 Activision Publishing, Inc.



■虽然要找急救包比较烦人，但关卡当中的急救包数量还是比较多的。

2. 掩体探头系统 ：玩家只要在蹲伏状态下于稍高于玩家视野的障碍物后举枪，角色会自动在掩体后探头，方便玩家射击，如果是在掩体的侧面，则会进行侧面探头射击，在老兵难度中这种射击方式可以很大程度上保证玩家不会一露面就被一梭子弹击毙，非常好用。



■从墙角探头射击是最常用的探头射击方式。

3. 队友士气能力 ：随着流程推进，玩家的队友会各自解锁一个士气能力，当玩家击杀敌人后可以加快士气能力的冷却速度。当士气能力可以使用时，靠近对应的队友按下↑键就可以让其使用士气能力，效果随队友不同而有着不同的分别，效果如下表。

队友名称	士气能力
祖斯曼	给予玩家一个急救包
特纳	给予玩家一个弹药包，补满武器携带子弹量（对部分特殊武器无效）
皮尔森	高亮标记战场上玩家视野内的敌人
阿耶洛	给予玩家一个信号弹，投掷后过一会儿落点会遭受连续炮击
斯泰尔斯	给予玩家一个手雷包，补满手雷和烟雾弹



■士气能力触发后生效距离挺远的，就算玩家走远一点队友也会把补给品准确丢到玩家手中，或许他们退役后可以考虑去打NBA。（笑）

老兵难度全收集全英勇行动达成流程攻略

本作因为取消了晕血系统，所以老兵难度看似比以前还要难一些，但实际玩起来后大家应该都会发现，只要贯彻的战术足够聪明，其实大部分情况下玩家根本不需要直面敌人的攻击，所以有没有晕血系统其实没有太大差别，而且自动探头系统也给予了玩家们更多用猥琐射击战术的操作空间，因此只要玩家够谨慎，必要时又敢拼，老兵难度其实是比较好对付的。

相比起来，本作的收集和用于展现主角勇气和意志的英勇行动都安排得相对隐蔽，又或是有着时间上的限制，正常玩游戏的情况下比较容易错过，所以本次流程攻略当中也会将两者直接放在攻关难点指引里，方便大家使用。

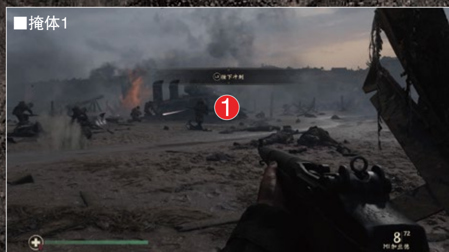


■绝大部分情况下，狙击枪是最符合老兵难度需求的武器， 队友冲锋时玩家可以躲在背后放冷枪，安全，高效！

登陆日

●老兵难度难点

1. 一开始的诺曼底登陆阶段会比较坑爹，老兵难度下虽然敌方碉堡的机枪不至于擦中就秒掉玩家，但是只要被打中 3~4 枪就会立刻死亡，所以玩家必须要跟着掩体走。这里给出一个推荐路线，首先是玩家拿走爆炸管的掩体左前方被击毁的坦克（掩体 1），接着是坦克右方的掩体阵（掩体 2），然后是掩体阵左前方的另一个掩体阵（掩体 3），再之后是掩体阵右前方较远处的装甲车（掩体 4），倒数第二个是装甲车左前方的大型掩体阵（掩体 5），最后再是这个掩体阵正前方的掩体。到了这里玩家应该就可以听到轰炸碉堡前阻挡物的提示，趁着碉堡里机关枪上弹的间隔立刻跑过去，就可以触发 QTE 剧情。



■掩体1



■掩体2



■掩体3



■掩体4



■掩体5

2. 炸完障碍的冲锋阶段记得先把前方斜坡旁的两个敌兵杀死，他们一开始的目标不在玩家身上，比较容易解决，然后立刻往左跑然后跳入壕沟入口，但是要立刻躲在墙边然后对着里面的通道丢一个手雷，炸死里面的敌人。之后沿着壕沟一路推进，在看到有敌人往斜坡上跑的地方，消灭这里的敌人后，先不要急着上坡，而是走到壕沟的尽头，这里右方的战壕射击口上插着一把匕首，就是游戏中的第一个收集品（收集品 1）。



■收集品1

3. 跑到坡顶后开始攻克碉堡，第一个碉堡正面火力很猛，建议从左边绕到战壕侧面夹击敌人，然后从碉堡的左门进入内部，记得手雷开路，然后守在门口等敌人从正面的通道跑过来时一一消灭，确认没有敌人后再去清理碉堡的右边。记得拿走夹在碉堡上窗口上的两门机关枪，可以为玩家提供不错的火力输出。

4. 从第一个碉堡通往第二个碉堡路上会遇到一个我方士兵在和敌军对抗，立刻冲过去近战击倒敌人即可完成第一个英勇行动（英勇行动 1），注意动作要快，慢了我方士兵会被杀死，这时候就算杀死了敌人也不算完成英勇时刻。



■英勇行动1

5. 前往第三个碉堡路上会碰到一个大门没有打开

的碉堡，记住这里，然后在打下第三个碉堡后回来，就可以在里面找到收集品（收集品 2）。第三个碉堡本身也是一个比较难的碉堡，不但冲进去的时候敌人会有埋伏，而且杀光敌人后，会有新的敌人从玩家来时的方向入侵，需要重新杀出去。建议杀进去搞定敌人后躲在最里面的楼梯间，用墙角瞄枪的方式来将他们一个个点杀掉。


■收集品2

6. 之后进入第四个碉堡的路上会遇到另外一个和敌人在肉搏的友军，救下对方后就可以完成本关最后一个英勇行动（英勇行动 2）。接着到了碉堡中心的榴弹炮阵地时，记得先攻击榴弹炮组身边的红色油桶，烧死两个榴弹兵，再谨慎地清场即可。之后第五个碉堡的战术是在第四个碉堡的出口对面的掩体处偷偷冒头，点掉第五个碉堡顶部和外部的敌人，接着进入碉堡后会触发一段 QTE，不难但是按键会有点多，大家要做好心理准备。


■英勇行动2

7. 把祖思曼拖离危险地区的战斗看似比较麻烦，但实际上不难，主要是敌人都是被弱化过的，一枪就可以打死，玩家只要别连按乱射，打准在敌人身上就可以快速消灭敌人，而且实际上在拖动祖思曼的过程当中玩家是可以使用医疗包的，看到生命值降到危险点就赶紧用吧。

8. 最后解决加农炮的阶段，整体战斗烈度也是最高的，一开始进入战斗区域后，认准战场正前方的一台木车，从其右边的一条小路匍匐前进，可以来到楼顶有两挺机枪的房子侧面，看好不远处屋子下方的大门，直接冲上去，然后背后偷袭解决二楼的两个机枪兵，就可以窝在这里慢慢解决楼下的敌人，而且记得不要靠在墙边操纵机枪，而是在二楼中央蹲下对着远处的敌人开火，这样比较能保证安全度。坚持一段时间等到炮击来临，敌人就会撤退，之后立刻去大楼对面谷仓的最右边，在里面墙上的架子处可以找到本关的最后一个收集品（收集品 3）。


■收集品3

眼镜蛇行动

●老兵难度难点

1. 开场后别急着上坦克，立刻右转 90°往前走，在场景边缘有两个士兵进行对话处的油桶上放着本关第一个收集品（收集品 4）。


■收集品4

2. 坦克被炸之后前去集合点，玩家可以从右边或左边向着敌人所在的大楼推进，个人比较推荐右边，因为敌人的站位比较清晰，不容易被树木遮挡，丢好手雷清掉他们，然后再投掷烟雾弹阻挡上层机关枪的视野，最后来到屋子的最右边后，用建筑最边缘的窗户作为射击口向着里面的敌人射击，尤其是在上层跑动的敌人，可以比较轻松地在这一边将他们大部分清掉，而且这一边跟玩家一起推进的是祖斯曼，玩家如果急救包不够了，可以问他要一个来补充一下。

3. 打下二楼后，玩家还需要和屋后的敌人交战，这里不建议玩家下屋，直接趴在楼梯前房屋的破墙旁边，对着远处的敌人点射即可，只要杀掉一部分的敌人，他们就会被打退，这时候就可以安然地下去。之后玩家通过屋后的稻草场时，就会遇到一小批敌人，玩家自己可以不打，等队友搞定应该杀的敌人后，剩下的敌人会投降，这时候走过去对这些敌人长按瞄准键（LT 键 /L2 键），就可以完成本关的第一次英勇行动（英勇行动 3）


■英勇行动3

4. 在看到我方坦克登场的场景，玩家需要跳下一个小悬崖，注意悬崖下方的左边场景远处的一栋单独的小木屋，里面有着本关第二个收集品（收集品 5）。后面的一段战斗建议玩家躲在最靠近战场起始点的马车后方，等队友将敌人都清除掉就好。操纵高射炮打敌军飞机的阶段需要听好队友的指令，记得一定要用瞄准，正常射击的命中率非常差劲，很容易会让高射炮被敌人飞机直接打爆。


■收集品5

5. 进入狙击阶段后，前往不要贪心去打敌人，先把一门炮后面的油罐打爆，烧死那些开炮的士兵，然后趴下快速把更远处一门炮的操作手也搞定，之后趴好躲开敌人射击，让我方坦克推进即可。通过树篱后，敌方会有三个机关枪台出现，建议跟着最右边的坦克走，用狙击枪封锁好机关枪台，不要让敌人操纵机枪。等我方坦克开炮打烂机关枪台后，直接冲进去，不远处的转角有着本关最后一个收集品（收集品 6）。接着立刻左转，就可以看到一个在和敌人肉搏的士兵，将其救下可以完成一次英勇行动（英勇行动 4）。


■收集品6


■英勇行动4

6. 在玩家前往狙击地点消灭了三个地方的炮击点后，可以躲在坦克后面推进，把敌人留给队友，很快敌人就会投降，这时候立刻跳进战壕，对他们举枪来让其跪下受俘 就可以完成本关最后一个英勇行动（英勇行动 5）。之后的飞车追逐部分不算太难，而后面用机关炮消灭敌人的段落，还是要以快速消灭敌人为主，如果速度不够快，吉普车可能会被打爆。顺利完成这部分后，就可以等着看剧情了。


■英勇行动5

要塞

●老兵难度难点

1. 关卡一开始玩家就会看到一座两层的小房子，用楼梯前往二楼，然后立刻转 180°，走到地板的边缘后往左边看，应该可以看到一个洗手池，其上方的镜子上挂着一个收集品（收集品 7）。


■收集品7

2. 之后玩家可以留在二楼用加兰德步枪点射楼下的敌人，不过在敌军的装甲车冲进来后，记得赶紧下楼，在路中央会有一个我方士兵倒下，调查他并将他拖到掩体后方就可以完成本关惟一一个英勇行动（英勇行动 6）。拖人的时候玩家会获得一定的伤害减免，但最好还是动作快一点，不然还是会被打死。之后剧情来到要让玩家使用装甲车上的机枪时，最好先用队友支援能力跟阿耶洛拿一个炮击指示雷投向装甲车来时的方向，然后再上车去操作机枪，这样大部分敌人都会被炮击炸死，玩家只需要用机枪清清场就好。


■英勇行动6

3. 进入教堂后千万别深入，走到中段听到敌人出现的声音后，可以退到最后方的白色屏障墙后，这里的左边有一把卡宾枪，在这里远远地狙掉楼上的敌人和前方打开教堂大门入侵的敌人即可，记得最好尽快


■收集品8

打爆火焰兵背后的燃料罐，可以迅速烧死一部分敌人。之后别急着走，站在教堂中央正对敌人出现的大门，看向右边，会发现一个凹陷处，进入这个凹陷处，再往右看 就会看到藏在下方暗格里的收集品（收集品 8）。

4. 教堂狙击和之后的 QTE 没什么难度，但接下来在教堂外的防守战比较恶心，队友不太给力，场景空间有限，而且敌人还会涌上来。一开始先别管别的，直接从右边通道往下走，很快就可以看到一个掩体，其前方就放着一个收集品（收集品 9）。之后的防守战建议大家赶紧搜刮一下场景当中的急救包，然后拿起地上的双管霰弹枪躲在场景最左边的墙壁后方，这里玩家只需要应付一个方向的敌人，其他敌人留给队友去吸引火力即可。这样坚持到皮尔森让玩家投掷信号弹，之后只需要在这里坚持一下，就可以熬到我方支援到达并结束本关。

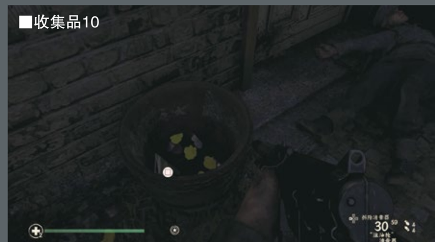


■收集品9

特别行动处

●老兵难度难点

1. 游戏一开始就有一个收集品在等着玩家，在解决掉第一个敌人，并且和其他人配合杀死三个在运输车附近的敌人后，跟着克劳利进入一间房子，里面玩家需要暗杀掉一个敌人，之后左转离开屋子，这时候先不要从屋门的右边走，而是走去左边，会看到有三个敌人守在这里，将他们都解决掉，就可以在关上的屋门旁的木桶里找到收集品（收集品 10）。鉴于拿这个收集品很大几率会引起敌人警戒，建议拿了之后重读存档点，方便后面潜行。


■收集品10

2. 关卡一开始的潜行部分最好是完全安静地潜行，难度其实不高，毕竟这不是一款专门的潜行游戏。个人建议一开始的庭院部分走右边，等一台吉普车开过之后杀掉一个看门的敌人和附近在检查箱子的敌人，之后绕到目标右边直走，干掉一个在吉普车前方巡逻的敌人，然后沿着目标处大门右边的小门入内，躲在车子后方解决一个在巡逻的敌人后，就剩下在目标处篝火旁巡逻的两个敌人挡路了，非常好对付。之后进入屋子，直走到尽头的房间，往左看，就可以在桌上看到一个收集品（收集品 11）。


■收集品11

3. 等玩家进入屋子后，火车就会突然启动，这时候就变成了赶路战，记得在屋外的战斗时留意一个被敌人击倒在路中间的士兵，看到其倒下后，清掉敌人


■英勇行动7

处冲过来的狼犬，然后立刻将其拖到掩体后，就可以完成本关的惟一一个英勇行动（英勇行动 7）。同时要注意，因为有时间限制，这个点的老兵难度打起来很痛苦很恶心，一个不小心就会超时，要有多次尝试的心理准备。

4. 火车追逐部分是追车，机枪扫射和 QTE 的老三篇，还是老习惯，背版外加多射击油罐来快速消灭敌人即可。之后被神秘女子所救并且杀出重围的段落，记得留心一个让玩家在一个凹陷处和对面的敌人猛烈交火的区域，玩家可以躲在凹陷处左边的障碍后方，这里有几个射击口可以很好地消灭位于右方的敌人，之后只要注意敌人的手雷，并且小心谨慎地探头，应该可以比较轻松地消灭他们。消灭敌人后来到凹陷处对面的区域，先消灭左边的敌人，但之后别忙着走，因为右边一个放着带天线的装置的柜子上放着一个收集品（收集品 12）。之后来到左边的终点，任务结束。


■收集品12

解放

●老兵难度难点

1. 这个任务的最开始阶段是没有战斗的，玩家只需要记牢证件上面的四个要素：名字、出生地、指挥官和行动目的，在接下来的执行任务过程当中，玩家会不时被问到这方面的问题，一般会有两个选项，想要答对不太难，记牢就好，觉得记不住了可以在非对话状态下打开证件重新查看。

2. 进入据点后，直接向着右边走，会看到一扇可以调查的门，进入后会来到洗手间，直走碰到的第一个隔间地面上就放着一个收集品（收集品 13）。


■收集品13

3. 拿下收集品后直走，从洗手间另一边离开，往左边走，会看到一个军官正在锁上通往地下室的闸门，盯住他，等他锁好门然后走进附近的房间后，从其后方接近，偷走他身上的钥匙，之后就可以打开一路上遇到的所有门锁。

4. 据点里有不少可以调查后对话的军官，玩家可以向他们提起暗号，但如果对方并不是接头人费舍尔，就不会给予玩家正面回应，还会要求检查玩家的证件，不过只要玩家记得证件上面的讯息并且回答正确，就不会产生任何问题。个人建议玩家们在偷到钥匙后先去地下室，可以在一个审讯室里通过一个简单QTE杀死一个士兵，救下一位反抗军成员。另外可以在监狱处打开那个关着抵抗军成员的牢笼的门，让里面的抵抗军在合适的时机加入抵抗。

5. 之后玩家可以沿着地下室的楼梯走到二楼，找到一个在有台灯的桌子旁写文件的军官，他就是费舍尔。和他对话并说出暗号，他就会把玩家带到一个杂物房当中详谈，并要求玩家通过三楼绕到会议室和他交换手提箱。之后通过新开启的路前往三楼，并以寻找海因里希的理由进入他的办公室后，就可以调查窗户，但之后会触发一段剧情。但就算剧情里玩家回答问题正确，最后还是会触发QTE。之后的流程按照提示一步步走即可，期间会遇到一个卫兵拦路要检查手提箱，不管玩家回答哪一个都不会有问题。

6. 等玩家进入据点的中庭后，会进入潜行部分，这里也仍然是建议走不引起敌人警戒的路线，毕竟玩家手中的那把消音手枪在正面战斗时表现非常一般。建议的路线是从一开始的阳台往右边走，沿着建筑外的边沿走到斜对面的阳台处，记得消灭这里的一个卫兵。外面走廊还有一个士兵，记得要看好他的巡逻路线暗杀掉。之后下楼梯会看到两个士兵往外走，如果动作够快可以瞬间杀掉，而觉得不保险则可以等他们散开后再处理。

接着玩家应该能够看到正前方的房间里费舍尔正在被敌人审问，杀掉敌人再解开绳索就可以救下他。之后在这个房间的大门处等一下，瞄着大门左前方上面有雄鹰装饰的大门，如果玩家之前击毙了两个走出房间的敌人，这时候在门外巡逻的敌人应该会被引进来，等他走入室内后再将其击毙，并击毙另外一个随之走进来的敌人，然后可以沿着门走出去，外面就是其中一个需要设置炸弹的目标：北门。注意门前还有一个巡逻的士兵，也要解决掉。

7. 装好炸弹后180°回头，然后看向正对大门的卡车的右方，会找到一扇被锁上的门，打开后击毙一楼在巡逻的士兵，上到二楼后把另一个在巡逻的士兵击毙，然后进入楼梯正对着的房间，立刻往右看可以看到一个收集品（收集品14）


■收集品14

8. 从拿到收集品的房间阳台处沿着右边的建筑外沿走，走到尽头会看到一个通往高台的斜坡，趁着附近没有敌人后走上去，击毙上面的一个站岗的敌人，然后走到高台的另一边，会发现有一个建筑外沿可以继续往南走，然后等下方巡逻的敌人都走开后，沿着正南方的一个斜坡走到南门的上方，并击毙另一边一个在阳台上站岗的士兵，接着是楼梯下方的一个站岗的士兵。最后一个被击毙的士兵正对的方向就是一扇通往南门的小门。不用管在南门前卡车处站岗的士兵，直接去南门装上炸药，潜行部分就算是完全结束了。

9. 潜行部分完成后，玩家会重新操纵主角丹尼尔斯。接下来的段落全部都是正面战斗，而且场景是在相对开阔的街道上，能够利用的掩体相对偏少，需要谨慎推进，而且记得躲开那些汽车掩体，因为很容易会被敌人火力打爆，然后顺便把我们也炸上天。

10. 攻到通往据点的大桥时，留意大桥左边的道路，会有一个反抗军成员被击倒，将其拖到掩体后面就可以完成一次英勇行动（英勇行动8）。然后通过大桥攻到据点的右方区域后，先别急着拐去左边，直走寻找一个用弹药箱拼成并且放着酒瓶的临时桌子，上面有一个收集品（收集品15）。


■英勇行动8


■收集品15

11. 扫荡据点一楼很简单，敌人会被烟雾夺取了行动能力，只会盲头朝着大门方向走，一一用喷子解决掉就好，二楼的战斗则不需要太拼命，用办公桌作为掩体杀掉大约三个敌人后，其他的敌人会投降，对他们举枪一段时间让他们受俘就可以达成一次英勇行动（英勇行动9）。之后在二楼进行的狙击防守不太难，除了听从祖斯曼的指引狙击有威胁目标，其他敌人可以通过靠后一点的方式来躲开他们在正下方的射击，燃烧弹随便用用就好，不用太执着于用来解围，因为实际作用很有限。玩家是无法阻止敌人用反坦克杀手轰击二楼并触发剧情的，所以看到有这一类敌人出现后，在不危及自己安全的情况下尽量击杀几个就好，不必强求。之后的部分就没有太大难点了，按照提示轰掉敌人的装甲车，他们就会撤退，回去和小队汇合，就能完成本关。


■英勇行动9

附带伤害

●老兵难度难点

1. 本关一开始的地面部分基本上就是剧情演出，真正的战斗内容是坦克战，操作方式是左键控制移动，右键控制炮台方向，算是一种非常主流的操纵方式，不过没怎么接触过的玩家们可能要适应一下。攻击方面，射击键对应炮击，手雷键（RB键/R1键）对应机枪，不过后者用到的场合不多。这个部分的战斗有点让人想起《坦克世界》敌方的坦克前部装甲非常硬，无法使用炮击打穿，所以需要绕背来打，但这个过程当中玩家难免会被对方打中，所以前期推进的时候记得要尽快消灭路上大楼当中使用坦克杀手和机关枪射击坦克的敌人，保持一定的血量来给后面的战斗提供周旋空间。

在我方的坦克被突然出现的德军坦克击破时，可以抢先对其侧面进行射击，虽然不可能消灭对方，但是可以提前蹭掉一点血，之后绕背并且直接切入其后方，绕着对方来开炮，应该可以在其转过头前将其击毁。

之后前往任务提示地点，但是会遇到一台迎面驶来的敌方坦克，同时后方也会被另一台敌方坦克攻击，赶紧原路退回之前战斗的地方，仍然是通过绕背的方式来战斗，只要玩家留在比较远的地方，只会有一台坦克追杀过来，可以通过绕背先处理掉，然后再去挑战另外一台。等玩家解决了这两台坦克之后，就可以一路碾压到大剧场，然后从侧面用炮火援助友军，消灭掉困住他们的敌方坦克。

2. 在重新开始控制主角后，沿着指引一路推进，在一个需要左转的拐弯处，转弯后立刻往左边看，可以在一架钢琴上看到收集品（收集品16）。之后前进的路上会被敌人的机关枪封锁，要靠着掩体躲藏前进，在来到一个可以进入内部的大楼门前，会有一个我方士兵被机关枪扫倒，冲上去将其拉进掩体可以完成一次英勇行动（英勇行动10）。


■收集品16


■英勇行动10

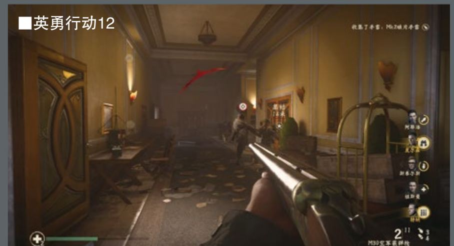
3. 剧情过后玩家需要进入公寓大楼，第一场战斗建议直接用火箭炮狂轰，因为玩家所在的房间有个弹药箱可以补充。之后玩家需要挤过门去另一个区域，一进去就会听到呼救声，立刻往前走一小段路就会看到友军正被敌军压在地上，赶紧将敌军杀死，可以完成一次英勇行动（英勇行动 11）。接着记得立刻躲在沙发后，因为左方会有几个敌人在对玩家开火，用沙发当做掩体把他们都消灭掉，从墙壁上破洞进入下一个房间，会被左边的敌人袭击。将这批敌人消灭后，先不要往左边走，走正面墙壁破洞上的斜坡，可以来到这个区域的上方，往来时的方向看，能看到远处壁炉右上角有闪光点，从侧面的平台上跳过去，可以拿到一个收集品（收集品 17）。


■英勇行动11


■收集品17

4. 在离开公寓炸破酒店墙壁冲入内部后，记得立刻往右边走，进入碰到的第一个房间，可以在柜台后面找到一个收集品（收集品 18）。接着先推进到酒店一楼的最后方，会看到有一个敌人在试图处决我方士兵，一枪将其击杀就可以完成一次英勇行动（英勇行动 12）。


■收集品18


■英勇行动12

5. 完成地下室的剧情后，玩家需要在阿耶洛启动卡车时进行防守，拿起坦克杀手直接对着卡车后方大楼上出现的敌人轰就好，没有弹药了就去后方的弹药箱处补充，等两台装甲车出现后，可以看准他们位置，然后往前一点的地方投掷烟雾弹，然后再对准方向射击坦克杀手，就可以安全地将它们摧毁掉。

6. 最后玩家潜入地下室拯救小女孩的部分没有办法攻击敌人，不过他们也瞎得厉害，玩家只要蹲在离他们侧面相对远一点的地方，就不会被看到，又或是他们头上的警戒槽一闪而过，但对玩家还是视而不见。尤其是快离开地下室的时候，门外会有一个敌人进来，但玩家只要立刻躲在左边的木桶后面，就可以安然躲过。之后在走廊按照提示打开门躲藏在小杂物间里，剧情过后就可以沿着楼梯回到一楼。接着沿着最左边的路走，可以绕过一个杂物间来到之前玩家们进入酒店的突破口，但现在这里已经被挡住了，不过这时候只要往右走几步就可以来到酒店的大门处，并且遇上来接应的友军。最后一路冲回卡车处就可以触发剧情，最后打退敌人的一波攻击，完成一次子弹时间射击，就可以完成本关。

死亡工厂

●老兵难度难点

1. 一开始的大桥防守战，建议玩家在一开始丢一批地雷后，就拿起前方的重机枪，躲到桥的后方去。之后敌人冲锋时，交给队友在前面顶，玩家在后方用重机枪点射敌人就好，等坦克出现后，先清除一部分敌人，然后冲去桥后方，捡起火箭炮解决坦克，之后继续熬一段时间等待敌人退去就好。期间记得看一下桥的后方，会有一个我方士兵被敌人射击扫倒，将其拖到安全处可以完成一次英勇行动（英勇行动 13）。


■英勇行动13

2. 之后玩家需要跟着特纳中尉的指引行动，解决敌人的第一个迫击炮阵地比较简单，暗杀掉狙击手之后，直接对着其中一个迫击炮阵地旁的弹药箱射击，可以直接将其解决，然后躲在狙击点慢慢点掉敌人即可，而且可以采取蹲姿势时发动专注秒掉一个敌人，然后立刻进入匍匐状态躲开敌人的还击，过一小会儿再变回蹲姿势再发动专注狙击，如此循环可以安全地解决大部分敌人。在击退敌人后，别忙着走，找到营地当中的卡车，绕到其后方，可以在一个弹药箱垒成的台子上找到一个收集品（收集品 19）。


■收集品19

3. 在中埋伏后的逃亡阶段结束并看完剧情后，玩家需要潜行通过两个敌人巡逻的区域，当然在进行第一个区域的潜行前要先对付一只直接冲过来的狼犬。之后先看往遇到狼犬的地点左边，会看到一个飞机残骸，驾驶座上有一个收集品（收集品 20）。接下来的潜行路线建议走左边，这里的通道被一根折断的树挡住了，但是可以通过匍匐爬过去，但建议先在这里等着一个敌人跳下来，然后立刻跟过去将其暗杀，再沿着场景最边沿往右边走，绕过一个在巡逻的敌人就可以进入下一个区域。


■收集品20

4. 第二个区域建议从最右边走，先暗杀掉一个在站岗的敌人，然后立刻跟上右边在巡逻的敌人并暗杀掉，翻过一面挡住路的矮墙后，匍匐着直接从场景最边缘往目的地爬，来到目的地附近，会看到有一个敌人面向着目的地，而目的地门前还有一个敌人，但没有看着前一个敌人的方向。确保其他巡逻的敌人视线不在看着目的地的敌人身上后，走过去暗杀掉他，而在目的地门前的敌人会被突然出现的特纳干掉，之后赶紧进入目的地的大门，就算是完成本关的潜行内容了。

5. 跟着特纳走没多久就会进入一个狙击手的看守区，记得跟着特纳在战壕当中匍匐前进，直到来到碉堡下方的区域，会碰到一个我方士兵倒在地上。先跑去他对面的掩体处，补好自己的生命值后再调查他来将他拉回掩体后，会比直接冲过去调查他要安全一些，救下士兵后就算是完成了一次英勇行动（英勇行动 14）。


■英勇行动14

6. 狙击手的碉堡里面比较凶险，主要是场景太小，敌人突然冒出来给玩家一梭子弹就很容易秒人，所以第一个区域一定要步步为营，最好是出转角后立刻躲回来，看看能不能引出敌人现身。第一个区域有三个敌人，全部杀死后，开门进入第二个区域后请立刻举枪射击，因为门后会有一个敌人立刻冒出来，之后上到楼上对着关住的门举枪，等狙击手一冲出来就直接


■收集品21

将其击毙就可以解决这个碉堡，记得拿走狙击手的武器。注意通往二楼的楼梯上方有一个窄长的平台，需要从二楼的楼梯口跳上去，上面有一个收集品（收集品 21）。

7. 离开碉堡后没多远就会碰到本关最后一个场景：锯木厂，建议一开始就躲在遇到这个场景的悬崖上充当狙击手，狙杀掉三座房子里的敌人。但记得要躲好一点，因为敌人里面有使用火箭炮的士兵，可以直接轰上悬崖炸死玩家。等外面的敌人被杀得差不多，就可以跳下悬崖，然后前往左边的房子，在入口左边的地下凹陷处有一个敌军正在和我方士兵肉搏，将敌兵杀死可以完成一次英勇行动（英勇行动 15）。之后最好退回建筑入口左边，敌人往往会从靠近入口右边的楼梯走下来和涌进建筑的队友交火，正好方便玩家背后打黑枪。之后玩家可以无视最后方建筑二楼的火力，直接从这栋建筑后方的门冲进对面建筑的一楼和下层的敌人交火，最好带上霰弹枪，不然建议手雷开路。等一层清理完后，直接从进入这栋建筑方向的楼梯上到二楼，然后朝着中央的房间丢个手雷，炸完后在大门处探枪进去清清剩下的敌人，就可以正式打下这栋建筑了。

8. 等玩家打下最后一栋建筑后没多久，大楼的右方就会有敌人的狙击手来袭，建议躲在建筑的二楼，也拿着狙击枪，观察队友射击的方向来判断敌人的狙击手所在，然后瞄准了该方向，等狙击手现身后立刻进入专注状态将其爆头，会比自己开镜观察风险要低不少。只要这样子坚持一段时间，击杀一定数量的敌人，他们就会坚持不住，选择撤退，随后只要玩家来到特纳身边触发剧情，本关的战斗部分也就随之结束了。


■英勇行动15

493高地

●老兵难度难点

1. 本关一开始的战斗就非常艰苦，敌人有高度优势，会居高临下对我方进行射击。建议是从斜坡的最左边一路谨慎前进，从侧面夹击敌人，这样会相对安全一些。遇到有三个机关枪的地方，玩家需要去场景最左边的一颗断树下救走一个中弹的士兵，将其拖到安全处来完成一次英勇行动（英勇行动 16），建议先对那个地方丢一个烟雾弹，不然玩家是没法活着把对方带回掩体处的。


■英勇行动16

2. 和皮尔森汇合后，玩家需要掩护炸弹兵冲上碉堡处放置炸弹，过程比较麻烦，玩家需要向碉堡射击口持续射击来让其停止开火，然后来到炸弹兵身边对其下令让其冲锋。但是封锁碉堡射击口的射击节奏不太好掌握，而一旦没有封锁住对方，碉堡的瞬间火力是可以轻易秒人的。更坑爹的是，当玩家冲到碉堡附近时，会出现四个敌人来阻挠玩家，而此时队友的火力是完全不存在的，他们怎么都打不死这四个人，只能玩家自己先动手，不然肯定会被对方先一步杀死。当然了，如果玩家能够很好地执行压制和击杀四个敌人，那么整个摧毁碉堡的过程其实还是非常按部就班的。等碉堡被毁掉后，不要急着走，在前往碉堡的最后一个爆炸兵掩体左斜后方有一个死在木桩旁的爆炸兵，他的身旁放着一个收集品（收集品 22），记得拿走。

3. 从碉堡处的大门来到火炮阵地后，先把枪口对着左上方前进，会有一个敌人突然从上方跑过来，将其杀死后，对着第一个火炮阵地手雷开路，杀光敌人后，在摧毁火炮前，先看看火炮右边的壕沟内壁，里面藏着一个收集品（收集品 23）。


■收集品23

4. 第二个碉堡内部非常阴险，不但有火焰兵从门口突然冒出来，冲进去后大门侧还会冒出来一个拿霰弹的敌人，老兵难度动手慢了立刻被秒，而室内还有三个敌人，建议还是给他们扔一个手雷尝尝，然后丢个烟雾弹再捡起火焰喷射器朝里面狂喷一通，有很大几率可以直接烧死所有敌人。

5. 第二个炮兵阵地是一个超级难点，敌人在阵地上方有着绝对的火力优势，所以建议最好是保持着下蹲姿态在壕沟里移动。离开碉堡后建议立刻沿着路往最左边走，来到上层后会看到不远处有一个碉堡，其右边的射击窗口上有一个收集品（收集品 24），最好立刻拿上，之后哪怕死了也算是拿到了收集。接着玩家就可以考虑改为从壕沟第一个拐弯处转右，攻陷离第二个碉堡比较近的火炮阵地，然后再继续往前推进，绕过一个内部比较空的碉堡后前去上方的另一个火炮阵地，消灭最后的敌人。

6. 搞定所有敌人后，玩家需要记住之前经过的那个内部很空的碉堡的位置，因为当玩家炸掉阵地中的其中一门火炮后，会有一辆坦克冲到阵地中央，而且还会刷新大量敌人，这时候玩家需要跑到战车的尾部，投掷一次铝热剂。投掷完成后，碉堡里会出现我方士兵和敌方士兵在肉搏的情况，前去救下我方士兵就可以完成一次英勇行动（英勇行动 17）。但因为玩家在投掷铝热剂的时候并非是无敌的，所以在老兵难度下，玩家必须先杀光敌人，再寻找机会去投掷铝热剂。当玩家成功投掷完铝热剂后，场景的另外一边会再度刷新一波敌人，毫无疑问，如果玩家想要顺利再投掷一次铝热剂，就需要再清理一次敌人。

总体而言，整个过程的要诀就是背熟敌人会出现的方向，然后坚持躲避在战壕里，不被坦克的火力所覆盖，并专心消灭敌人即可。这里要特意提一下的是，霰弹枪的燃烧弹在这个场景里面非常好用，除了对付部分位于山顶上的敌人无能为力外，壕沟里的正面冲突里可谓是天下无敌，被击中的敌人就算不死也会陷入硬直，方便玩家补刀，记得多多使用。

当玩家第二次成功投掷铝热剂后，本关的主要战斗部分就算是结束了，后面还有一个小小的 QTE 和一段纯粹演出的射击阶段，相信应该难不倒大家。


■收集品22


■收集品24


■英勇行动17

突出部战役

●老兵难度难点

1. 开场拿到弹药箱并且走出战壕后，往右边不远处看，有三个士兵正在谈话的岩石处有一个收集品（收集品 25）。之后往运送弹药的方向走，途中注意左边一个正在挖掘的战壕，其左侧的纸箱子里放着一个收集品（收集品 26），最后在运送弹药箱的目的地战壕右边雪地上还有一个收集品（收集品 27）。


■收集品25


■收集品26


■收集品27

2. 放下弹药箱后的狙击阶段最好是先开个几枪，等敌人靠近后蹲下对他们投掷手雷来炸死剩下的人，最后再狙掉一个幸存的敌人，不然要迎着敌人的还击火力来狙击风险太高了。

3. 在完成了躲过敌人轰炸的段落后，前去和皮尔森汇合，然后恶心的段落来了，玩家需要在一个四面透风的小木屋里进行防守，不过其实有个取巧的方法，就是在触发防守剧情后，躲在屋子的右后方，瞄准屋子的右前方，敌人只会从屋子正面绕到这里，虽然也有部分敌人会在远程对玩家进行攻击，但大部分情况下都是直接跑来屋子前面，用枪守好这里，然后等电台修好后，清理一下附近的敌人免得在调查电台前被射死，然后触发剧情即可。

4. 之后的空战比较按部就班，先是按照提示上下翻飞躲过空中火力，然后是和敌人进行狗斗，注意一定要接近敌人然后等提示出现后长按瞄准键进入追击视角，然后追着把敌人射爆就好。期间玩家也会被尾随的敌人攻击，记得要用机动动作来回避。总体而言，就算是在老兵难度，整体来说本关的空战部分还是非常简单的。

5. 重新操纵回丹尼尔斯后，跑回战壕然后再退到目标点后方的石头掩体处，用在掩体角落举枪的方式冒头打掉装甲车上的机枪手。等皮尔森大喊前往新地点后，跟上，然后换上之前装备的狙击枪，狙掉四个敌方的火箭炮手。这时候来时方向战壕上会有一个士兵被敌人击倒，将其拉到掩体后就可以完成一次英勇行动（英勇行动18）。

6. 敌人投掷烟雾弹后会开始第二波进攻，建议躲到战壕后方的下一层掩体后，远远地狙击敌人，会比在正前方对抗敌人安全得多。等坚持到我方空中支援到达后，玩家需要投掷信号弹来让他们轰炸敌方的坦克，注意在投掷了两个信号弹炸掉两台坦克后，战壕的左方会有一个我方士兵被敌方的士兵压倒在地，将其救下后可以完成一次英勇行动（英勇行动19）。之后回到皮尔森身边，完成一次逃亡和一次手枪射击桥段后，关卡就结束了。


■英勇行动18


■英勇行动19

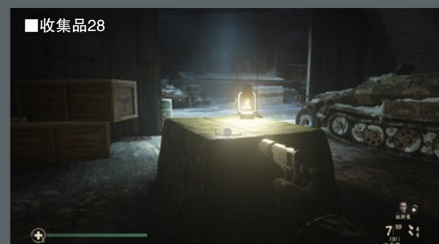
伏击

●老兵难度难点

1. 伏击正式开始后，玩家要留意自己所在这一边的士兵，有一个使用喷火器的士兵会在狂喷一通并且消灭附近的敌人后试图前去前方支援，但之后会被爆炸的车子炸倒在地，冲上去把他拖到掩体后，可以完成一次英勇行动（英勇行动20），至于伏击的战斗本身，还是尽量交给队友打，玩家在远处放放冷枪就好，找到机会还可以用装甲车的机关炮扫射一波，敌人这时候打玩家只能损耗装甲车的生命值，还是比较安全的。


■英勇行动20

2. 进入潜行阶段后，从基地的最右边潜行入内，这里的铁栏上有一个大洞。进到基地里面后，立刻进入铁栏大洞右边的屋子，再从屋子的入口直走后来到出口，再走向左前方另一个屋子的侧门，如果玩家想要走全潜行路线，这里记得放过走出屋子的基地指挥官和另外一个士兵，等其走远后，绕到最后一个擦枪的士兵背后裹着绿色帆布的台子处，台上有一个收集品（收集品28）。


■收集品28

3. 拿下收集品后建议从屋子另一边的侧门离开，然后沿着场景最右边走，可以在解决一个士兵后来到一个卡车的旁边，躲过一个在前方巡逻的士兵，走右边就可以沿着小径前往制高点。路上如果玩家看到时机适合，可以顺手干掉基地指挥官。

4. 来到制高点后，换上这里的狙击枪，很快皮尔森就会冲进基地进行攻击，先瞄准左边区域的卡车司机，在皮尔森闯入后立刻将其击毙，然后从侧面提供火力支援，并且记得要快速击毙制高点对面建筑顶部的狙击手，和卡车一开始所在的位置后方建筑顶部的狙击手，注意适时躲避对方的狙击。

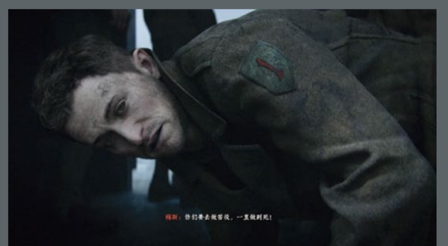
等祖斯曼提示玩家前往下一个制高点后，落后几步距离，小心突然出现的敌人，一路上的建筑里面有不少敌人，最好换把适应近战的武器稳步推进。在玩家经过弹药箱并经过一道围墙后，左前方会出现一个士兵宿舍，玩家如果去得快，会在里面看到有一个我方士兵正被敌方士兵举枪控制住，将敌军击毙可以完成一次英勇行动（英勇行动21），同时屋子里靠着窗户处的小柜上放着一个收集品（收集品29）。


■英勇行动21


■收集品29

5. 攻入制高点后，记得立刻往右看，能够看到一个收集品（收集品30）。上到楼顶消灭操纵机关枪的敌人后，个人建议大家与其用机关炮射击敌人，不如直接用狙击枪射击，留意两台吉普车上有没有人上去操作机关炮，看到有就立刻打掉，磨到一定时间后，敌人的坦克就会出现轰倒制高点，触发剧情。之后的追车和QTE又是老三篇了，相信难不倒大家，最后射击卡车的部分，玩家是无论如何也阻止不了卡车离开的，等待剧情完结就好。


■收集品30





莱茵河

●老兵难度难点

1. 一开始的战斗部分重点有两个，一个自然是跟着坦克，不然就等着被打成马蜂窝，但另一个更重要，是打掉桥头堡顶部的那些士兵，他们的射击角度正好可以威胁到玩家，如果不杀死，连坦克也保不了玩家的命。到了桥头之后记得从坦克身边躲开，等它被炸掉后，立刻登上桥头更前方的装甲车，用上面的机关枪扫掉所有正面的敌人，就可以开始攻入桥头堡了。

2. 桥头堡里的战斗就是一个核心 ：手雷开路，对准墙壁投掷让其弹到房间中央，一般都可以杀死起码两个敌人，然后在楼梯口探头补枪就好。另外记得在三楼查看一个靠柱子躺着的德军，他的右脚旁有一个收集品（收集品 31）。最后攻到楼顶后不要杀得太猛，只要死掉大约两个敌人，剩下的敌人就会投降，长按瞄准键让他们受俘，就可以完成一次英勇行动（英勇行动 22）。


■收集品31


■英勇行动22

3. 之后桥上的战斗不太难，但记得最好让阿耶洛的信号弹技能保持冷却，在冲过飞机轰炸的烟雾后，玩家会遇到敌人在桥对面进行火力封锁，这时候用阿耶洛的信号弹扔过去可以轻松搞定一大批敌人。之后记得小心桥另一边两个桥头堡顶部的敌人，最好用狙击枪（在玩家冲出烟雾区域的最左边放着）——点掉，就可以一点点推进到左边的桥头堡前。

4. 攻入桥头堡的过程仍然是依靠手雷为主，当然因为一楼的空间比较大，最好还是手雷配合补枪。另外记得一楼中央柜子上的霰弹枪，对于后面的战斗很有帮助。在二楼通往三楼的楼梯旁有一个桌子，上面放着一个收集品（收集品 32）然后在杀光顶部敌人后，看向屋子中央的机关枪，其旁边的柜子上放着游戏中最后一个收集品（收集品 33）。


■收集品32


■收集品33

5. 搞定桥头堡后，冲过敌人在隧道的火力封锁（要用烟雾弹），之后在右前方进入战壕，将会开始一段比较艰难的推进，主要是飞机不时经过后的轰炸会产生大量的烟雾，导致玩家很难看到敌人，但是对方却可以轻松秒杀玩家，所以这里有个比较阴险的方法对付，就是直接跑回后面，找阿耶洛要一个信号弹，远远对着战壕后方投掷，绝对可以一波炸死好几个拦路的敌人，清开一条方便推进的路。然后在阿耶洛的右边大桥缺口处，直接用射程远的武器（步枪、狙击枪和机关枪）秒掉远处在战壕上会挡住玩家去路的大部分敌人，然后再从容地向那边走，这时候路上会阻挡玩家的敌人应该也就只剩三四个了。

6. 高射炮的阶段难的是在第二个存档点，因为第一个存档点的敌人根本不会攻击玩家的高射炮，而第二个存档点的打法核心和之前的高射炮阶段是一样的，一个是需要运用瞄准，确保在敌人攻击之后能够快速消灭他们，另外一个就是背版了，只要记得敌人来袭的位置提前出手，不说毫发无损，起码熬到我方飞机来支援是完全没问题的。

7. 完成高射炮阶段后沿着战壕往回冲，记得注意上方的敌人，一边突进一边消灭他们，然后在战壕左转的地方能够看到一个被敌人勒住了脖子的友军，这里只能赶紧冲上去用近战解围，射击很容易会误杀自己人。救下对方后，就会完成游戏中最后一个英勇行动（英勇行动 23）。来到集合点后玩家还要经历一次慢动作射击阶段，但是这里比较坑爹，玩家只能使用自己手头的武器去打，如果这时候手上只有一把狙击枪那就悲剧了，所以在前往集合点之前记得换上一把趁手的自动武器或是霰弹枪。


■英勇行动23

8. 最后的尾声阶段基本上全部是剧情，但最后的最后有一个子弹时间射击，但难度极低，别射歪了，然后就可以看结局了。

成就/奖杯列表

成就/奖杯名称	点数/杯种	解锁条件
欧洲解放	白金	获得《COD 二战》中的全部奖杯。
可靠战友	25/银	总计30次从祖斯曼手中接过急救包。
有动静!	25/银	总计25次请求皮尔森侦察敌情。
歌颂子弹	25/银	总计20次从特纳手中接过弹药。
炸爆效果	25/银	总计15次从斯泰尔斯手中接过手雷。
强过吊坠	25/银	总计10次从阿耶洛手中接过信号烟雾弹呼叫迫击炮打击。
千钧一发	15/铜	总计5次扔开即将爆炸的敌方手榴弹救下队友。
吞云吐雾	15/铜	使用烟雾弹遮挡总计50个敌人的视线。
你没事了!	25/铜	将9个不同的队友拖到安全地点。
枪下留人	25/铜	迫使4群不同的敌人投降。
救命恩人	25/铜	救助10名不同的正与敌人肉搏的友军。
见证历史	10/铜	集齐全部33个纪念品。
沉稳可靠	10/铜	在战役中累计集中注意3分钟。
功勋卓著	50/金	以老兵难度通关。
十万八千里	15/铜	完成“登陆日”。
福星高照	10/铜	不被机枪击中，在2分钟内炸开海堤。
轮上地狱	15/铜	完成“眼镜蛇行动”。
对空作战	20/铜	在眼镜蛇行动中保护友军坦克，击落全部敌机。
无处藏身	15/铜	完成“要塞”。
枪法如神	25/铜	在“要塞”中，在从教堂掩护祖斯曼时弹无虚发。

成就/奖杯名称	点数/杯种	解锁条件
最后一站	15/铜	完成“特别行动处”。
新手上路	15/铜	不撞到任何障碍物，完成“特别行动处”的驾驶部分。
香槟鱼子酱	15/铜	完成“解放”。
寂静夜晚	20/铜	在“解放”中，不被发现穿过中庭。
生命代价	15/铜	完成“附带伤害”。
汽油牛仔	15/铜	在“附带伤害”中，在救援友军时保持谢尔曼的装甲不低于80%。
死亡工厂	15/铜	完成“死亡工厂”。
战争迷雾	10/铜	在“死亡工厂”中，不被发现潜伏穿过龙牙。
我们的人	15/铜	完成“493高地”。
火力掩护!	10/铜	在“493高地”中，成功护送携带炸药包的工兵到达碉堡。
糟糕圣诞	15/铜	完成“突出部战役”。
空战王牌	20/铜	在“突出部战役”中，在为轰炸机护航时独自击落12架敌机。
无畏牺牲	15/铜	完成“伏击”。
渗透敌营	20/铜	在“伏击”中，不被发现抵达狙击位置。
直到最后	50/银	完成战役。
铜墙铁壁	20/铜	在“莱茵河”中，在保护车队时击落全部敌机。
列兵巴克	5/铜	在线上多人游戏中完成10次击杀。
新兵里奇	30/银	完成21个指挥部中的日常挑战。
陆军元帅	90/金	在线上多人游戏中进入巅峰1级。
任务完成	15/铜	在线上多人游戏中赢得5场战争模式比赛。
部队指挥官	30/银	在线上多人游戏中将一个部队升至巅峰。
焰火庆祝	25/银	在“终极帝国”中，找回神器。
黑暗重逢	30/银	在“终极帝国”中，营救克劳斯。
压力山大	10/铜	在“序章”中，存活到第20波。
猩红血雾	10/铜	在“终极帝国”中，引爆负弹者一次击杀10个敌人。
黑暗艺术	15/铜	在“终极帝国”中，制造特斯拉枪的全部变种。
全中!	10/铜	在“终极帝国”中，利用一次蛮兽冲锋撞飞至少10个僵尸。
秘密潜入	10/铜	在“终极帝国”中，找到并射杀施特劳布博士。
气壮山河	10/铜	在“终极帝国”中，使用工兵铲击杀负弹者。
操纵闪电	10/铜	在“终极帝国”中，制造一把特斯拉枪。
胆战心惊	15/铜	在“终极帝国”中，在一场比赛里不被击中活过3个虫尸回合。

ASSASSIN'S CREED ORIGINS

攻略透解 GUIDE THROUGH

本文对应游戏版本 ：1.04
本文对应语言 ：简体中文
全成就 / 白金所需时间 ：50 小时

文 三日月 美编 Juxi

刺客信条 起源	UbiSoft
Assassin Creed Origin	动作角色扮演 中文版
2017 年 10 月 27 日 本地 1 人	无对应周边
售价为 PS4：420 港币、XOne：396.5 港币	PS4 XOne



系统详解

（本攻略操作以 PS4 版为准）

基本操作

Xbox One 版	PS4 版	作用
A	×	往上攀爬 / 跑酷（按住）/ 上浮（游泳）
X	□	闪避 / 起身（被击倒后）/ 冲刺（游泳）
Y	△	刺杀 / 互动
B	○	进入潜行状态 / 往下攀爬 / 下潜（游泳）
LB	L1	使用盾牌
LT	L2	瞄准
RB	R1	轻攻击
RT	R2	重攻击 / 射击 / 放下目标
RB+RT	R1+R2	狂暴突袭技能
RS	R3	锁定目标
左摇杆	左摇杆	角色移动
右摇杆	右摇杆	视角控制
方向键↑	方向键↑	呼叫猎鹰 / 使用脉冲（按住）
方向键↓	方向键↓	吹口哨 / 呼叫坐骑（按住）
方向键→	方向键→	切换近战武器 / 装备火炬（按住）
方向键←	方向键←	切换远程武器 / 装备工具（按住）
MENU	触控板	查看地图 / 使用“出神入定”（长按）
VIEW	OPTIONS	呼出菜单



1.HP
2. 肾上腺素
3. 当前任务目标
4. 导航仪 / 当前位置
5. 角色等级

角色成长以及技能

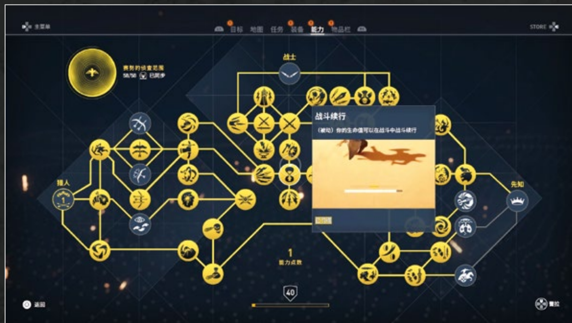
本作最大的变化之一，要数是游戏类型直接从以前的动作冒险变成了动作角色扮演，因此角色成长和之前相比发生了巨大的变化，变成了传统的依靠获得经验值提升角色等级来获得技能以及属性成长。和现在大部分的美式角色扮演游戏类似，虽然杀敌也能获得经验值，但效率极低。最有效率的方法依然是完成每个探索点的小目标（打开宝箱 / 杀死队长 / 找到石碑等等）、支线任务或者是主线任务。角色每提升一级就能提高生命值以及攻击力，并获得一个技能点。

游戏虽然是变成了一款角色扮演游戏，不过本作在数值的设定上还是比较简单粗暴的。角色能力只有两个：攻击力和生命值。前者还细分成近身攻击、远程攻击和袖剑攻击三种。这些数值除了和角色等级有关以外，还和玩家的六大装备有关（袖剑、箭袋、稳定手套、腕甲、胸甲和工具袋）以及本身的装备有关(武器提升攻击力、盾牌提升 HP 上限)。

玩家只要提升等级或者完成古墓探险就能获得一点技能点，花费技能点就能学习技能。本作技能学习并没有等级要求，玩家根据技能树的走向按照自己的喜好加点即可。本作的角

© 2017 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin’s Creed,

色等级上限为 40，之后每提升一级，角色的能力和等级都不会发生变化，但依然能获得一个技能点。另外氪金也能获得技能点，值得一提的是，在目前的游戏版本里，在不氪金的前提下，完成“本作主线 + 所有支线 + 所有探索点”所能获得的技能点是不足以将所有技能都学到的。不过幸亏在本作中有用的技能并不算很多，学不完全部技能并不会对玩家的游戏进程造成太大影响。



近身攻击

和系列游戏相比，本作不再是以往那样以反击以及连杀为主，而是更类似于其他一些动作角色扮演游戏。攻击分为轻攻击和重攻击，其中轻攻击攻击速度快、破绽小、攻击力低，而重攻击则攻击速度慢、破绽大、攻击力高。按住 R2 键还能给重攻击蓄力，只要武器发光或者角色变换手持武器的姿势就代表蓄力完成，此时就可以发动速度较快，但攻击效果比一般重攻击更好的蓄力攻击。一般来说，重攻击是可以直接将防御中的敌人打出硬直，而轻攻击打在防御中的敌人身上却会使自己陷入硬直，但这个规律并不适用于所有武器上。

攻击命中敌人会累积肾上腺素，满了之后就可以发动强袭攻击。不同的武器有着不同的强袭攻击，强袭攻击不会被一般攻击中断，但部分强力敌人的特殊攻击依然可能中断玩家的强袭攻击。使用完强袭攻击后肾上腺素会清空，而攻击发动了却没有击中敌人（或者被中断）的话就会消耗一半肾上腺素，但常规剑和双剑的冲刺攻击是个例外，如果冲刺攻击没有命中的话，肾上腺素会减少到离蓄满还差一点的程度，之后只要攻击命中敌人一次就能再次发动强袭攻击。



本作的近战武器分为七种（不包括徒手），分别为常规剑、镰状剑、双剑、重型钝器、重型利器、权杖和矛。它们的性能以及使用心得如下：

常规剑　最常规的“单手剑 + 盾”的组合，攻守兼备且易于上手，性能相当平均，可以一边蓄力一边移动 / 闪避，狂暴突袭技能为往前冲锋的单体刺击，单挑时非常实用。不过由于防御以及闪避都相当出色，一对多时也能发挥不错的效果。

镰状剑　和常规剑类似，但闪避更加风骚，经常可以一个滑步直接移动到敌人背后，轻攻击的速度也非常快。可惜这把武器的强袭攻击较弱，只是加强了角色的攻击力以及攻击速度而已，实用度不高。

双剑　以速度为优先的武器，无论是攻击还是蓄力都相当迅速，而且肾上腺素积蓄的速度相当快，狂暴突袭技能也是实用度颇高的冲刺攻击，在对付一些行动比较慢的敌人（例如河马和大象）时能发挥巨大的作用，和人形敌人战斗时表现也非常不错。

重型利器　攻击速度和蓄力速度都很慢，而且和其他轻型武器相比，这把武器蓄力时不能移动。虽然在蓄力完成后可以继续移动，但一旦闪避就会取消蓄力。强袭攻击威力非常大，而且蓄力攻击发动时自带刚体，被敌人包围时用这把武器可以迅速解围。

重型钝器　基本性能和重型利器类似，但更加慢。和其他武器不同，重型钝器的轻攻击能直接将防御中的敌人打出硬直（没有伤害），而蓄力攻击则自带弹反。强袭攻击为类似于镰状剑的强化状态，但由于武器本身特性的缘故，其强袭攻击威力相当高。

权杖　本作中最没有用的武器，无论是攻击速度、攻击力、攻击距离还是防御躲闪，它都处于一个“比上不足比下有余”的尴尬位置，而且强袭攻击和镰状剑一样为强化状态，实用度基本为零。

矛　有着所有武器中最大的轻攻击范围，重攻击自带冲刺，且蓄力时不能移动。躲闪后接一个重攻击为跳劈，发动速度很快。矛的缺点在于攻击力比较低，而且和其他攻击力较低的武器种类不同，它的攻击速度也不算快。另外强袭攻击为往前冲刺一段短距离的冲刺攻击，有效距离很短，经常会出现空大的尴尬状况，实用度不高。

远程攻击

和近身攻击相比，由于弹药限制的缘故，远程（弓箭）攻击的实用度不如近身攻击。在一般情况下，远程攻击都是用来偷袭敌人用。本作有“爆头”的概念，攻击敌人头部能造成更大的伤害。另外 远程攻击有着蓄力（拉弓）的设定（除了轻型弓和掠食者弓），蓄力时间越长，攻击的威力越高，射程越远。本作的远程武器分为四种，分别为猎人弓、轻型弓、战士弓以及掠食者弓，它们的性能以及使用心得如下：

猎人弓　以“没有特征”为主要特征的弓箭，，和敌人短兵相接的时候基本是个废物，由于射程和威力都属于中等的缘故，利用蓄力爆头来消灭杂兵和小型生物是最常见的用法。

轻型弓　弓箭中的“冲锋枪”，没有蓄力而且射速惊人，由于在本作中敌人被远程攻击时是会陷入硬直的，利用这把武器可以边打边跑，然后活活把敌人屈死。可惜由于本作游戏设定的缘故，可携带的弓箭数量太少，远远不能满足这把武器的射速，一定程度上限制了轻型弓的实用度。

战士弓　弓箭中的“霰弹枪”，攻击距离近但威力高，且自带破防效果。学会技能“强化战弓”后可以蓄力并减少弓箭的发散范围，蓄力完成全打在一点的攻击力相当惊人。但每射击一次都会消耗 5 发弓箭，因此处境和轻型弓类似。

掠食者弓　弓箭中的“狙击枪”，攻击距离远且攻击力高，在等级相近的前提下，用掠食者弓攻击敌人头部可以解决游戏中除了 BOSS 以外 90% 的敌人。在学会技能“强化狩弓”后还可以按住 R2 来控制箭矢的飞行方向，拐弯爆头不再是梦。缺点是弹药量太少，玩家需要节省点用。

防御和躲闪

按下 L1 后角色会进入举起盾牌并进入防御状态，另外虽然双剑没有“盾牌”，但防御效果是一样的。防御状态下的角色会防下正面的一般攻击，但来自于侧面以及背面的攻击依然会命中并对玩家造成伤害。除了 BOSS 的部分特殊攻击以外，一些手持钝器的重型敌人的一般攻击虽然能防下，但会对玩家造成硬直。队长级别的敌人会使出发光的特殊攻击，这些攻击都不能防御的，只能躲闪。

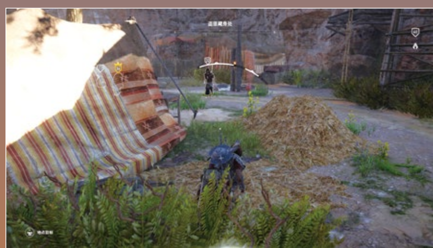
根据玩家使用武器的不同，躲闪的动作会有微小的变化。连续躲闪两次后第三次躲闪会自动变成无敌时间更长的翻滚。必须注意的是，本作并不是一款动作游戏，因此在躲闪的时机上并没有一般动作游戏那样严谨，无敌时间也不长，玩家不要太过于依赖躲闪。特别是在一对多的时候，胡乱躲闪反而很容易会陷入敌人的包围圈里。不过在对于一些防御不管用或者行动比较缓慢 / 模式化的敌人时，躲闪可以发挥相当不错的作用。部分敌人攻击会使玩家进入倒地状态，玩家需要迅速按下□回复状态，要不然会被敌人的追加攻击击中。

TIPS　自动导航：骑上马后按下 A/× 键就可以让马沿着大路自动前进，再按下 Y/△就会将任务或者标记地点设定成目的地。本作地图这么大，这个功能还是挺实用的，可惜一些不在大路旁的地点，例如沙漠，自动导航就用不了了。

潜行和刺杀

本作的潜行和前作相比变化不大，利用草丛或者稻草堆隐藏自己然后通过吹口哨等手段把敌人引过来逐个暗杀的套路依然能用。敌人相比前作视线范围远了不少，发现玩家后其警戒槽会不断上升，变成黄色后玩家会进入慢动作，在这段时间里玩家迅速把发现你的敌人解决掉就能避免引发被发现。失败的话警戒槽会变成红色，之后其附近的敌人会开始攻击玩家。根据玩家引发警报的地点不同，部分敌人还会去引发警报（烽火）。在烽火点燃之前阻止敌人或者直接在烽火处理下陷阱（长按△）可以避免敌人呼叫更多支援。值得注意的是，只要被敌人察觉到了，无论警戒槽有没有满，敌人都会独自前往最后发现玩家的地方查看，因此玩家利用这点把敌人一个个地引到草丛里干掉。

值得一提的是，虽然敌人警觉度很高，但不引发警报的情况下，由于被敌人发现而引来的其他敌人实际上数量并不会很多。在区域比较广阔的场景，例如中型或者大型的敌人据点，即便引发战斗了，只要玩家不乱跑，而且能把敌人控制在一个范围内的话，就不会惊动整个据点的敌人，因此玩家被发现后不要乱动，原地解决追兵反而是最好的选择。敌人的AI在本作里提高了不少，当然也只是和



之前相比较聪明一些而已。最显著的变化就是这次玩家被发现后，除非暂时摆脱敌人的搜索，要不然你想像以前那样转个弯找到稻草堆藏着就能当无事发生过那是不可能的。敌人这次也不会像以往那样傻乎乎地搜索稻草堆，而是会在靠近到刺杀范围前直接发现玩家然后拉弓攻击玩家。

虽然系统没变，但本作的潜入玩起来感觉还是差挺远的，差别主要表现在敌人的行动模式上。本作里所有NPC都有自己的行动规律，以中型以及大型据点里的敌人为例，白天他们会以轮班制的形式在基地里巡逻，一部分敌人会以固定的路线巡逻，而另一部分则会坐下休息，一段时间后才会继续移动。一些据点里甚至会出现据点外的巡逻部队会返回基地休整，或者运输资源的车队返回据点装卸货物。这不难看出白天的潜入难度是最高的，因为据点里不光人员齐整，而且敌人数量还会随机增加（巡逻部队都是骑马的，对付起来比一般敌人要麻烦点）。相反夜晚里巡逻的敌人会较少，部分敌人，其中包括队长以及指挥官这种小BOSS级别的敌人，都会上床睡觉，此时暗杀他们是一件相当轻松的事情。

刺杀的操作和前作基本类似，前作里比较强势的“拐角杀”虽然依然健在，但触发判定比以前严格了不少，不能作为常规刺杀来使用。其余的刺杀手段就和以前一样了，老玩家应该能很快上手。另外正如上文所说的一样，本作中并不是全部敌人都可以通过刺杀一击必杀，这取决于玩家的袖剑攻击力以及双方的等级差。和一般开放世界角色扮演游戏类似，等级高于玩家太多的敌人会以骷髅头显示，这类敌人无论是刺杀还是正面攻击都是基本无效的，玩家遇到这些敌人时强烈推荐立即逃跑。不过话虽如此，本作中不能通过刺杀一击必杀的敌人其实很少，除了野生动物以及BOSS以外，就只有特殊敌人侍卫（特殊敌人，一共有10个，每解决一个能获得一把传奇武器，全部解决后传奇服装“黑色兜帽”）和少部分队长（外表为穿着盔甲的大块头敌人，在等级相同的情况下暗杀只能对其造成约1/4的伤害，其余敌人，包括刺杀目标，只要玩家等级没有相差太远，而且袖剑有升过级的话，都能一击必杀。

猎鹰和Animus脉冲

系列特色系统“鹰眼”被拆分成了“无人鸡”赛努以及Animus脉冲。前者可以标记范围内的敌人、宝箱以及重要对象（野生动物、密道、巨弩、烽火、莎草纸）的位置且无视障碍物，其中目标、宝箱和莎草纸会有提示，离对象越近，屏幕的中央的圆圈就会变得越小。在学会技能“猎人直觉”后还能标记目标的移动路径。猎鹰的初始侦查范围是有限的，范围需要通过解锁鸟瞰点（也就是同步点）来提升）。相比之下，Animus脉冲就弱多了，它只能确定以自身为中心一定范围内的可调查物品，其中白色箭头为可搜刮或者可互动物品（宝箱、瓶瓶罐罐、或者可以拉动的机关等等）。蓝色箭头则是文档类物品，阅读后可以了解到一些游戏里的故事以及设定、黄色箭头则是可调查物品，只会出现在调查场景中。



装备和素材

和角色数值类似，本作的装备系统也非常简单。虽然有着远程武器、近战武器、盾牌、服装、坐骑和工具六个装备栏，但实际上会对玩家能力造成影响的只有前三种，服装和坐骑除了能让玩家看起来酷炫点以外没多少实际作用，工具的获得则和玩家学习的技能有关。和大部分角色扮演游戏类似，本作的装备依然有着品质的设定，从低到高分别为普通（蓝）、稀有（紫）和传说（金）三种，其主要区别除了在实际数值外，还表现在了被动能力以及主动能力的数量以及效果上，普通只有一个被动能力，稀有和传说为两个，而主动能力则是传说级别独有。

装备的数值还和装备的等级有关，除了从敌人身上掉落的装备会以敌人等级而定以外 其余获得方式（宝箱、任务奖励）都是以玩家当前的等级而定。不过玩家也不需要过于注意这点，本作掉装备的几率还是很高的，按照自己等级提升来更换武器就足够打到通关了。玩家的等级只会影响装备获得时的等级和数值，而每一把装备的被动能力和主动能力是固定的，例如传奇猎人弓“死亡风暴”的被动能力为4级“弓箭蓄力速度”和2级“击杀后获得肾上腺素”，主动能力则是“着火”，那么无论玩家之后获得多少把等级不同的“死亡风暴”，它们的被动能力和主动能力都是一样的。另外玩家还可以在铁匠处花费金钱将自己的装备提升到角色的当前等级，装备品质越高需要花费的金钱就越多。需要注意的是，同一个装备从1级升到25级和从24级升到25级所需要耗费的金钱是一样的，因此升级装备最好挑自己觉得好用的（例如传说装备），然后大概每隔5级或者10级升级一次，以免浪费太多金钱。



六大装备（袖剑、箭袋、稳定手套、腕甲、胸甲和工具袋）可以理解为角色能力的一部分，但是提升方法不是通过经验值而是素材。素材的获取方法主要有三种 ：搜刮场景、击杀野生动物和拆装备。搜刮全看脸，除了碳结晶和矽石外，什么种类的素材都有可能获得。击杀野生动物可以获得软皮革、硬皮革和毛皮，猎物位置可以通过猎鹰来标记猎物位置，不同猎物所对应的素材也不一样，越凶猛的生物，所能获得的素材就越好。木头、青铜和铁则是通过拆装备来获得，其中拆解弓箭类武器能获得杉木，而其他武器则是青铜、稀有装备则一律还能获得铁。碳结晶只有在提升到后期时才需要使用，只有通过开宝箱能获得，虽然稀有但需求量不大。矽石则和收集以及解谜有关，且只会在古墓里出现，由于这东西在游戏里数量有限，而且不能通过氪金获得，目标为白金或者特殊服装的玩家请在平时的古墓探索中多多留意并搜刮能看到的所有矽石。另外在学会技能“原料采购”后能在商人处直接买到除了碳结晶以及矽石外的所有素材，不过数量非常有限而且买完后需要等待一段时间才会重新刷新，有点麻烦。

TIPS 全成就/白金必需技能：不氪金正常玩的话，即便你打通全部支线任务，你能获得的技能点依然不够学会全部技能。虽然没有全技能相关的成就/奖杯，但还是有与成就/奖杯相关的技能，例如“猎人”的“强化狩弓”和“精英游侠”，以及“先知”的“驯服动物”。

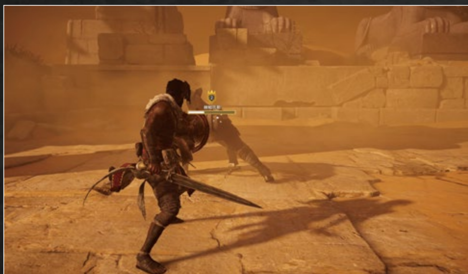


主线流程攻略

绿洲

流程要点

1. 游戏开始后就是一段战斗部分的教学，敌人是一个拿着重型钝器的大块头。利用侧闪来躲避他的攻击，然后发动轻攻击来反击。不过反正在这个阶段玩家也打不出什么伤害，互相攻防数个回合后地面会裂开，掉到下层后开始第二回合。第二回合里敌人会手持盾牌，虽然利用重攻击可以将其打出硬直，但笔者还是推荐采取先回避再攻击其侧面的策略，因为这种大块头的敌人攻击很难被打断，正面与其战斗还是挺危险的。



2. 战斗结束后玩家需要找办法离开这个场景，系统会提示玩家使用Animus脉冲来寻找出路，实际上玩家只需要跟着圣甲虫就能找到密道，之后在一些古墓探险里会频繁遇到这种密道入口，找到入口的方法也如出一辙：找到圣甲虫，就能找到密道入口。

3. 使用脉冲的同时玩家还能发现场景里还有许多密密麻麻的小白点，这些瓶瓶罐罐里虽然没什么贵重品，但在游戏初期搜刮点"启动资金"也未尝不可。当然玩家也可以无视然后一路攀爬并离开古墓。爬上石像后还需要利用攻击来破坏墙壁，在古墓出口还会遇到数个敌人，刺杀什么就不要想了，直接开战吧。解决全部敌人后跟着NPC就能来到本作的"新手村"：锡瓦。

4. 之后会有一段远程攻击的教学，完成后会触发剧情。剧情过后立即蹲下，以免被对面的敌人发现。由于剧情缘故，玩家此时并没有袖剑，"刺杀"会被"击倒"所代替。不过除了敌人不会死以外，两者的效果是一样的，被击倒的敌人同样会失去战斗力，因此玩家无须过于在意敌人生死。

5. 此处的敌人一共有6个：第一个敌人会在一开始就发现玩家，趁其走进草丛查看时解决他；第二个敌人傻乎乎地站在前门前；第三个敌人在房子的右侧，躲在草丛里吹口哨就能轻松解决；第四个敌人在二楼阳台；第五个敌人在房子后方，和第六个敌人位置比较贴近，建议等后者走开后再解决；第六个也就是最后一个敌人就可以随意处置了。



6. 之后玩家可以自行选择完成一些支线任务来获得一些额外的装备和素材，由于是游戏初期的缘故，建议玩家还是适当完成一些。锡瓦的支线任务大部分都很简单，而且也能算是本作的教学部分之一，玩家可以借此来熟悉一下本作一些系统上的变化。建议提升到4到5级再来执行下一个任务，因为刺杀的攻击力和玩家等级有一定的关系，玩家也不想花半天功夫潜行最后刺杀目标，结果杀不死还要补刀这么狼狈吧。

假神谕者

流程要点

1. 阿蒙神殿是本作中玩家所能遇到的一个大型敌人据点，按照育碧游戏惯例，潜入前先尽量把能看到的敌人和目标都标记上。

2. 虽然据点很大，但潜入难度不高。目标身旁时刻有两个守卫跟随着，他会在神殿内部四处走，但每隔一段时间都回到大神殿中。建议玩家直接从左面的城墙爬上去，然后沿着城墙往神殿前进。这条路线的敌人数量不多，而且多是一些没有装备盾牌的弓箭手，即便被发现了解决起来也相当轻松。

3. 爬上大神殿的顶上后就可以守株待兔了，等目标来到下方后就可以直接执行暗杀了。值得一提的是，本作有一点和系列之前都不同的是，刺杀目标不是像以往那样杀了就万事大吉等过场动画，而是需要玩家"确认击杀"，方法是长按△。不过所需时间很短，在这里完全可以在两个卫兵警觉之前完成整套击杀动作。作为本作的第一次"刺杀"这个章节相当简单，触发动画和剧情后就算完成这个章节了，两个卫兵完全可以无视。



4. 和卡慕的打猎难度不高，和人类一样，玩家只要拉满弓并射击头部就能轻松解决大部分比较弱小的野生动物。之后玩家还会遇到一场必输无疑的战斗，玩家随便应付一下就可以了。

艾雅

流程要点

用来过渡剧情用的一个主线任务，完成这个任务后会自动触发主线任务"治安官杰纳迪欧斯"和"圣蛇之终结"。值得一提的是，在这里玩家会遇到第一个等级坑（这个任务的推荐等级为10，但大部分玩家完成上一个主线任务时等级最多只有5）。不过由于玩家所处的位置里目的地亚历山大还是有点距离的，在这段路途里会有不少支线任务以及探索点等待着玩家，顺着路一路清过去能获得不少经验值，到达亚历山大的时候等级大概就差不多了。

TIPS 受欢迎的男主角：和之前大多喜欢大隐隐于市的"低调"主角不同，本作的男主角身为守护者，可谓是全埃及人民的好朋友，名声之大达到了妇孺皆知的地步（但敌人们都不认识他，好奇怪）。不光走在大街上时不时会有人跟他打招呼，连在河里游泳时都会有热心民众过来借船给你用。

治安官杰纳迪欧斯

流程要点

和阿蒙神殿一样，阿克拉兵营是一个大型据点。目标治安官杰纳迪欧斯同样会在兵营四处移动并随身跟着两个卫兵。最简单的方法依然是直接暗杀，玩家也不需要过于深入据点内部。目标会时不时走到右方城墙的一条死胡同里，爬上城墙后直接执行刺杀即可。嫌麻烦或者想把游戏玩成“狂战士信条”的玩家则建议选择在据点外围的港口开战，这里的敌人数量较少而且离据点较远，开战后就不需要担心惊动整个基地的人了。

和上次不同的是，这次刺杀完目标后玩家还需要逃走。逃走路线推荐上文提到过的港口，直接跳河潜水就可以逃出生天了。完成这个任务后，名为“侍卫”的特殊强力敌人会出现，他们会在相对的区域里巡逻，一旦发现玩家就会立即攻击玩家。由于他们的等级往往是该区域里最高的，而且其AI和攻击能力都比其他杂兵高上不少，建议初期在不能等级压制的情况下，尽量远离其巡逻路线。他们的位置可以通过大地图直接查看，靠近时系统也会警告玩家。



埃及的守护者

流程要点

1. 潜入克诺珀斯港建议从靠近目标铁笼一侧的大船为起点，把船上的敌人拉下水后，先不要急着去救出目标，游泳前往船右侧据点入口处附近的草丛潜伏好，这里会有几个敌人在巡逻。其中两个会不停移动，另外一个则会站在原处看着基地外围。利用吹口哨的方法将其逐个解决掉，入口处的敌人都清理干净后就可以把目标附近的最后一个敌人给解决掉了。



2. 在救出目标前，观察一下另一侧的敌人的视线，等其走远后再把目标救出。救出目标后就可以从刚才的入口处直接离开据点了。嫌麻烦的玩家当然也可以选择直接开战，不过这里的敌人还是挺强的，建议玩家等级达到13以上才采取这个战术。

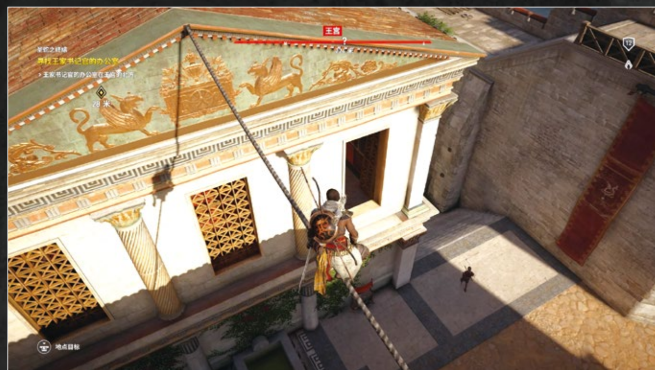


圣蛇之终结

流程要点

1. 王宫虽然听起来戒备深严，实际上潜入难度远远不如上一章的阿克拉兵营。左（西）侧的城墙（靠近据点“军火库”的一侧）是条比较理想的潜入路线，敌人数量非常少。

2. 玩家需要潜入的房间位于王宫的东北面，玩家只要通过屋顶以及屋顶之间的绳索即可轻松躲开地面上巡逻的众多士兵。不知道是否由于是在古埃及的缘故，本作和之前完全不同，屋顶上几乎不会有任何敌人存在，因此在本作中采取从高处潜入永远是最安全的。



3. 调查场景时可以使用Animus脉冲，黄色箭头就是玩家需要调查的物品，最后一个物品位于书架的顶端，玩家需要从雕像处爬上去才能到达书架顶端。

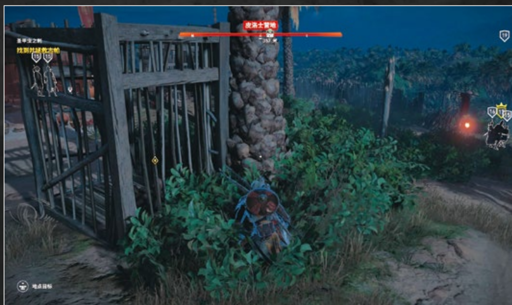
4. 虽然玩家身上除了袖剑外什么都没有，但澡堂的暗杀部分依然相当简单。玩家只需要爬上中央上方的通道并来到目标房间的上方，然后直接刺杀目标即可。不想惊动守卫的玩家之后可以选择原路返回。

圣甲虫之刺

流程要点

1. 虽然四个目标的完成顺序先后全由玩家选择，但从任务等级以及地点远近来看，等级要求为15的圣甲虫无疑最适合当我们的首个目标。

2. 皮洛士营地是一个面积较小的据点，比较麻烦的是这里的队长：一个17级手持大盾的大块头。建议玩家在此之前尽量提升袖剑以及角色的等级，尽量达到17左右。然后挑夜晚潜入，潜入后优先确定队长的位置，此时队长一般会去睡觉，玩家可以轻而易举地将其刺杀。队长解决后其余敌人就不值一提了，想正面开战的玩家建议先在烽火处设下陷阱后再开战。

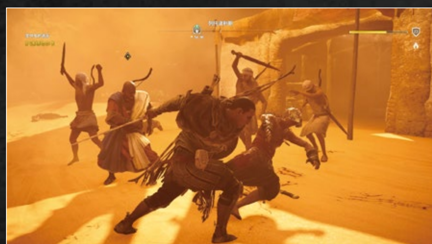


TIPS 猫奴的天堂：本作每个城镇里都有很多猫，这些猫会在发现玩家后紧紧跟在玩家身后，此时只要蹲下，过一会后巴耶克就会开始“撸猫”。另外在本作中是可以杀猫的，此时游戏会出现类似于滥杀无辜时才会出现的“系统警告”，由此可以证明在古埃及，人和猫的地位是一样的。

3. 其实营地里还关着三头狮子，利用弓箭将笼子打破并释放这些狮子可以一定程度上干扰敌人。但鉴于在等级相同的情况下，本作中野生动物的战斗力远远不如 AI 控制的人类敌人，还会使敌人陷入警觉状态，有点得不偿失，因此不建议玩家释放这些狮子。

圣甲虫的谎言

流程要点



1. 沙尘暴里的战斗没什么难点，玩家只需要照顾好自己就可以了，NPC 虽然会在受到一定攻击后倒下，但他们实际上是无敌的，不过战斗力什么的就不要太指望了。优先把较弱的敌人，例如没有手持盾牌的弓箭手能让战斗轻松一些。

2. 沙尘暴结束后玩家会跟随着 NPC 来到“皮勒希翁胡德尔藏身处”，这里大部分敌人都是位于洞穴外部，利用猎鹰标记好敌人就可以开始战斗了。这里潜入不太好使，因为同行的 NPC 往往比玩家自己还要好战，很容易就会直接触发混战。但玩家只要不被发现就不会被卷入战斗，潜入路线建议从洞穴上方的缺口进入据点内部，和之前一样，先把队长找出来干掉，全灭敌人和 NPC 对话后会触发一段剧情。

3. 过场动画过后玩家被埋在了沙漠中，一开始玩家是进行不了任何操作的，当出现幻觉时就可以按住方向键↓呼唤自己的坐骑前来救驾，逃出生天后玩家还需要找回自己的装备。此时玩家丢失了除了袖剑外的所有装备，不过幸好的是，虽然装备放在了敌人营地里，但就在城墙旁而不是在据点深处。把城墙上的几个零星敌人逐个暗杀后就可以取回自己的装备了。





4. 暗杀圣甲虫的要点依旧是找制高点，这次的制高点处还有几个敌人，不过大多数是一些弓箭手，而且站位离得比较开，不被发现全部暗杀并不是什么难题。最后从高处一跃而下就可以将圣甲虫给暗杀掉。

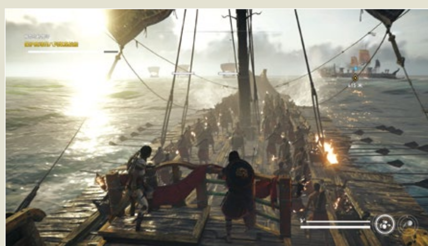
格奈乌斯·庞培

流程要点

本作为海战部分的教程关，战斗形式和《黑旗》类似，但操作上有一些微小的变化。基本操作方式如下：

Xbox One 版	PS4 版	作用
X	□	炮击（随剧情解锁，按住瞄准，松开发射，有冷却时间）
Y	△	火焰弹（有冷却时间）
A	×	撞击敌人
LB	L1	防御
LT	L2	瞄准
RT	R2	攻击 / 加速航行

其中火焰弹需要玩家靠近敌人后才能使用，在炮击解锁之前，这是玩家输出效率最高的攻击方式。撞击也能给予敌人很大的伤害，但撞击的伤害和距离有关，冲刺距离越远，伤害就越高，而在发动撞击的过程中玩家是没有任何防御手段的，在一对多的时候使用撞击实际上非常危险。另外防御的同时，在敌人攻击打到自己的一瞬间松开防御键就可以发动防反，威力虽然一般但胜在必中且不需要瞄准，判定实际上也不算严格，发动还是很简单的。

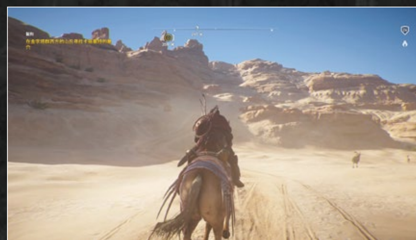


鬣狗

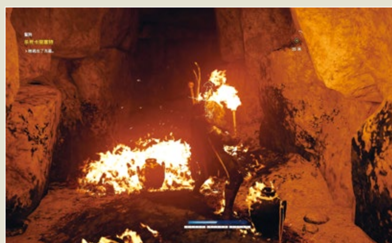
流程要点

1. 要想让任务继续下去，玩家需要付 100 块，不过这点金钱对于现在的玩家来说应该不是什么大数目。

2. 玩家需要找到的马位于“废弃采石场藏身处”，入口为狭窄的峡谷，内部则是相对宽阔的营地。玩家可以从峡谷两旁高处往里面入侵，这样可以躲开大部分敌人的视线。马在营地的入口，玩家其实只需要把峡谷处的敌人解决掉后就可以把马骑走了，当然，解决掉剩余的敌人也不是什么难题。



3. 卡丽塞特的巢穴有大量的鬣狗，不过也只是一些小型野生动物而已，即便围攻玩家也形成不了什么像样的威胁。调查部分虽然看似线索很多，但实际上玩家只需要打开较大的牢房并找到里面的纸条即可完成调查部分。胡夫金字塔的探索部分非常简单，不过需要注意的是，任务地点需要玩家进入的场景在开启剧情前是不能进入的。



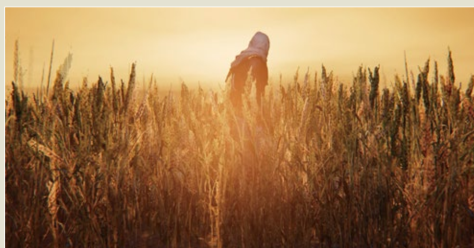
4. 追击卡丽塞特时不需要跑得太快，反正她肯定逃不掉，玩家也肯定追不上，跑得太快还很容易被她点燃的油瓶所烧伤。本作中燃烧异常状态的伤害极高，翻滚可以快速灭掉身上的火，操作方法为连续躲闪三次。

TIPS 别忘了你家的赛努：猎鹰“赛努”在本作中可谓是堪比“鹰眼”的存在，平时只要玩家站着不动一段时间，赛努就会停在巴耶克的手上，此时按下 Y/△就可以和赛努进行各种有爱的互动。

5. 和卡丽塞特的 BOSS 战惟一需要注意的是她那几条鬣狗，等级为 26，甚至比 BOSS 本人还要高，但只要躲在场景中的高台即可完全无视它们。BOSS 的主要攻击手段为躲在沙尘暴里用弓箭攻击玩家，玩家虽然看不到她，但可以通过箭的攻击轨迹来推导她的位置。她每受到一定伤害都会转移位置，之后玩家只要重施故伎就可以轻松结束战斗。和其犀利的远程攻击相比，BOSS 的近身攻击其实没多少威胁。



4. 调查圣牛的部分和之前的调查部分一样，线索最后会把玩家引向仓库，玩家需要用武器攻击木门才能进内调查。最后的救人也没什么难度，由于要干掉所有敌人后才能顺利救出目标，因此玩家利用潜行解决大部分敌人后就可以直接开战了，目标附近的数个敌人由于站位太过接近，暗杀起来相当麻烦。



蜥蜴的面具

流程要点

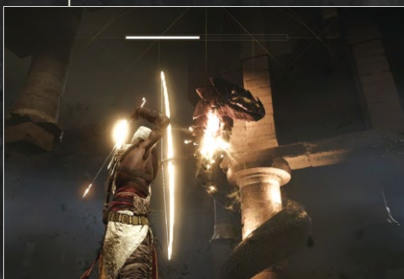
1. 任务的目的地“孟斐斯”还是离得挺远的，玩家可以趁机在旅途中提升一下自己的等级和装备。

2. 按照巫医吩咐将大锅放到指定位置后触发剧情，主角会失去意识。“醒来”后玩家会发现自己处于沙尘暴当中，一路往前走并进入前方的遗迹即可。



3. 一路前进后会触发和大蛇的 BOSS 战。玩家此时的武器只有一把弓，但这把弓无限弹药而且发射时无需蓄力。大蛇的攻击手段主要有两个 ：撞击和吐毒液。前者看似很痛但伤害很低，能对玩家造成实际威胁的是会持续造成伤害的毒液。

战斗的一开始会在船上，玩家的活动范围较小。大蛇每隔一段时间就会上浮并向玩家攻击，每次上浮后它都会大喊一声，玩家可以根据“声浪”来判断它的大概位置。虽然玩家的血量很短，但和 BOSS”对射“还是绰绰有余的，只要不要傻乎乎站在毒液范围内就可以了。毒液的持续伤害才是这场战斗里玩家最需要注意的地方。



BOSS 的 HP 下降到一定程度后，场景会转移到神殿的中央。BOSS 的攻击方法没有发生任何变化，但随着其 HP 不断下降，玩家的可移动范围会不断减少。玩家需要小心不要掉进水里，一旦掉进去就赶紧回到地面，要不然会被直接秒杀。

蜥蜴的面目

流程要点

1. 和艾雅赛马的部分难度很低，毕竟这游戏的骑马部分除了推摇杆外没有任何的操作，不过输了对流程也不会产生什么影响。

2. 刺杀“蜥蜴”的部分玩家需要在五个目标中找出正确的目标并进行刺杀，特征则是蓝色围巾以及会持续咳嗽。不过由于普塔大神殿本身并不是什么限制区域，目标见到玩家也不会进入警觉状态，因此玩家只需要按部就班找到目标并确认目标，然后慢悠悠地跟在他后头，等到附近没有卫兵后再进行刺杀即可。蜥蜴本人则一般会在神殿内部移动。



鳄鱼的鳞片

流程要点

1. 在一开始的调查部分，玩家真正需要找到的东西在房屋的最顶层。

2. 拯救仆人的部分难度不高，据点本身就不大，嫌麻烦的玩家只需要把笼子以及入口附近的敌人解决掉，然后直接目标救出来就可以了。

3. 接下来的流程为之前 E3 上演示过的部分，有看过演示的玩家应该还会对其有点印象。卡努特的庄园的潜入路线非常简单，直接从右侧的屋顶间溜过去就可以了，中途那些位于高处的敌人直接用弓箭远程爆头射死。目标位于房屋的一层，在内部巡逻的则只有二楼的一个队长，从二楼或者顶层进入干掉队长后就可以大摇大摆去调查目标了，之后原路返回即可。



TIPS 随心所欲洗剪吹 ：虽然巴耶克 95% 的游戏时间里都是光头，实际上玩家还是有办法将其发型和胡须换回游戏一开始的状态。操作方法为在角色装备界面按 L2+△可以更换发型，R2+△就可以让胡须重新长出来 / 剃光。

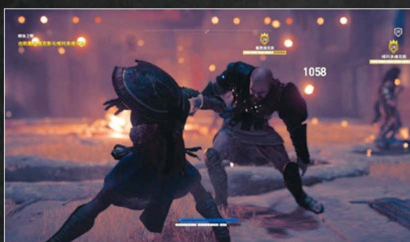
鳄鱼之颚

流程要点

1. 这个任务的等级要求要 28，在正式开始这一章节的任务前，请务必保证自己的等级和战斗相关的技能都已经准备就绪，因为任务一旦开始，直到完成任务之前，玩家都不能返回大地图中。

2. 竞技场的战斗除了限制玩家所使用的武器以及场景里有很多奇奇怪怪的机关外，和一般的战斗没有任何区别。在战斗中玩家只需要像以往一样避免被敌人包围，以及不要靠近机关特别是深坑（掉进去会既死，效果不分敌我）就可以轻松获胜，加上这次还有 NPC 辅助玩家战斗，因此难度不高。这次竞技场里玩家所能使用的装备是攻守兼备的常规剑，大部分玩家应该很容易就能上手。





3. 第三场战斗玩家只能自己一人应战，不过难度依然没有丝毫的提高，该怎么打就怎么打。

4. 第四场也就是最后一场玩家需要和 NPC 一起对付二人组“高卢兄弟”，他们中一个使用镰刀另一个则使用格斗技，前者攻击范围广但速度慢，后者则正好相反。建议玩家先把移动速度较快且攻击欲望较高的后者解决，NPC 会相当智能地帮玩家拖住另一个敌人。

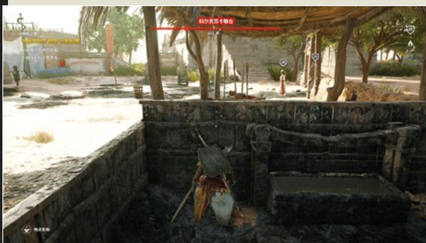
5. 使用格斗技的“戴奥维克斯”虽然动作快而且花哨，但攻击力不高。投技虽然会把玩家抛得远远的，但实际上不会造成太大伤害，中招后迅速按□起身可以避免受到追击。

6. 另一人“维利多维克斯”的攻击范围很大，单纯利用侧闪很难完全躲避其攻击，建议用后撤来躲避他的攻击，然后利用蓄力的重攻击直接将其打出硬直（需要学会技能“蓄力重击”才可以蓄力重攻击）。常规剑是可以边移动边蓄力的，加上本作的 BOSS 还是很喜欢格挡的，利用蓄力攻击可以破防顺便打出硬直。

7. 战斗胜利后玩家还需要找“鳄鱼”本人算账。和其他目标一样，目标会和两个卫兵一起行动，其中一个还是之前和玩家并肩作战的 NPC“肯莎”，无论是杀死她还是放她一马对剧情都不会有影响。

要想刺杀鳄鱼，比较简单的方法是选择在夜晚潜入，然后趁 BOSS 和卫兵落单时出手。白天行动的玩家可以选择在据点外围的靶场，BOSS 会时不时走到那里，那里的敌人比较分散，可以逐个击破。之后就可以守株待兔等 BOSS 上钩了。另外作为最后一个目标，解决她后会自动进入过场动画并结束章节，嫌麻烦的玩家可以采取一些比较“激进”的暗杀手段，反正也不需要考虑如何脱逃。

8. 回到现实后，玩家需要操作现代篇的主角解决全部目标，虽然有着一旦被发现就即死的设定，但由于这些目标绝大部分都不会移动，而且站位相当分散，利用高度优势或者草丛逐个暗杀即可。从洞内一路杀到洞外后，返回 Animus 就可以继续剧情了。



海上突袭

流程要点

第一阶段的四艘敌船只要谨记一旦发现敌人攻击就立即按下 L1 防御，这样可以避免受到太大的伤害。本作海战中玩家的船其实非常不耐打，防御往往比进攻重要得多。消灭一开始的四艘敌船后继续航行一段距离，会遭遇两艘小船 + 一艘大船的组合。先把小船干掉，最后才对付大船。和大船战斗的首要原则就是不要接近，大船会使用和玩家一样的火焰弹，全中的话对玩家甚至可能会被一击必杀。另外它的弓箭攻击是三段式的，防御的时候别太快松开防御键。和一般敌人类似的是，大船同样有着可以击破的弱点，而且不止一个，拉开距离并击破弱点可以对其造成巨大的伤害。



加比尼亚人作风

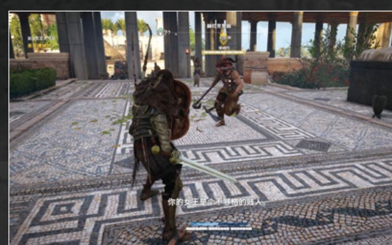
流程要点

1. 一开始的调查部分需要小心的是，其中一个调查物品位于罐子里，打碎罐子后小心里面的毒蛇。本作中毒蛇是最危险的野生动物，虽然不会移动，但其攻击不能防御且固定扣玩家 1/3HP，连续被打中三下就是游戏结束。

2. 接下来玩家需要解决三个目标，但都很好解决。高塔的弓箭手直接爬上去刺杀就可以了，小心高塔的每一层都会有一个杂兵在巡逻，爬塔时小心一点；点灯人附近全是油缸，在高处直接用弓箭打碎一个就可以让其烧起来，烧不死的话再下去补刀；位于广场的渗透者，直接拔出狩猎弓往其头部射一发就能解决战斗。



3. 保护女王的战斗没有太多特别的地方，玩家此时的战斗系技能想必也已经学得差不多了，对付杂兵也有自己的一套打法。惟一需要注意的是最后和“维纳托”的 BOSS 战，这个拿着双斧头，仿佛从隔壁《荣耀战魂》片场过来客串的家伙战斗风格类似于狂战士。由于其攻击速度太快的缘故，格挡对其基本无效，闪避之后反击依然是基本战术。BOSS 的 HP 下降到 50% 后，他会追加一招擒抱玩家的攻击方式，但出招前摇以及硬直都很大，直接侧闪就可以轻松躲开，之后就是反击的好时机。除此以外，进入第二形态后的 BOSS 就和第一阶段没什么区别了，只是攻击速度更快，攻击力更高而已，躲闪的难度依然不大。

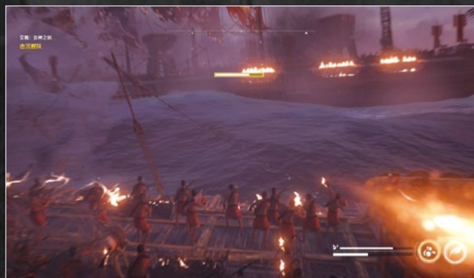


艾雅：女神之剑

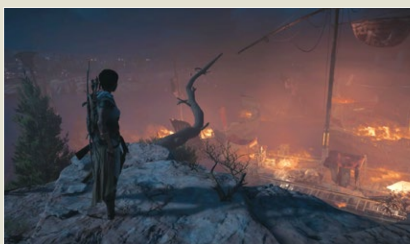
流程要点

1. 首先需要明确注意的一点是，目标为全成就/白金的玩家，在操作艾雅时请务必不要打开任何宝箱以及完成任何与收集相关的探索点目标，否则很有可能会出现艾雅收集了宝箱，但换回巴耶克后明明宝箱被开启了系统却显示没收集的尴尬情况。

2. 海战的操作和之前一样，只是多了炮击这种攻击方式而已，注意炮击虽然威力大，但不能攻击近距离的敌人。在解决开始的两艘战船后会出现一艘大船 和之前的“海上突袭”一样，大船的主要攻击方式为弓箭的三连射，按下L1防御时不要太快松开防御键。和大船周旋时可以离远一些，并利用我方的炮击来攻击它，敌人一旦射箭就进入防御状态。



3. 海战胜利后，玩家继续操作艾雅和NPC一起行动，和凯撒见面后，玩家需要调查古墓。这部分还是比较简单的，遇到死胡同就直接用剑敲敲墙，碎碎罐什么的就能找到出路了，中途还有一段需要潜水的部分，路线并不复杂。

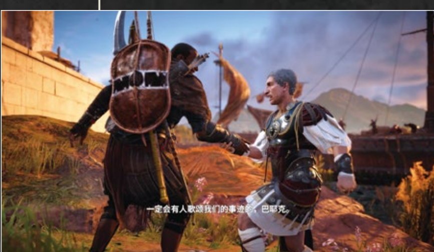


4. 拯救特使的部分玩家需要返回阿克拉兵营，在这里笔者建议潜入兵营然后把两个营火都废了，让敌人不能引发警报，之后就可以直接开战一路杀到目标处了。因为救出目标后玩家还需要把他搬出军营，搬着伤兵还想避免战斗简直犹如天方夜谭一样，还不如直接杀过去，回程的时候还能省点功夫。选择杀出去的另一个原因是这里敌人的等级和玩家差距很大，一两刀就能直接解决一个。另外艾雅也没有“无人鸡”帮助侦查，潜入难度比巴耶克要高上一些。

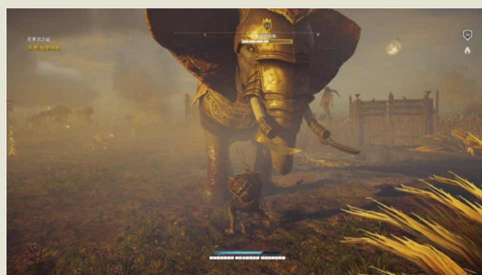
5. 最后玩家还需要爬上亚历山大灯塔，推荐直接无视大部分敌人直接开始爬塔。路线从塔底的脚手架开始，中途如果遇到不能继续爬的位置就横向攀爬，到塔的另一边后继续往上爬，最终目的地为离塔顶很近的一个房间开着的窗户。进入后还有一场中BOSS战，敌人只是一个血厚一点的杂兵而已，动作相当缓慢，使用双剑的艾雅对付起来那叫一个轻松。

尼罗河之战

流程要点



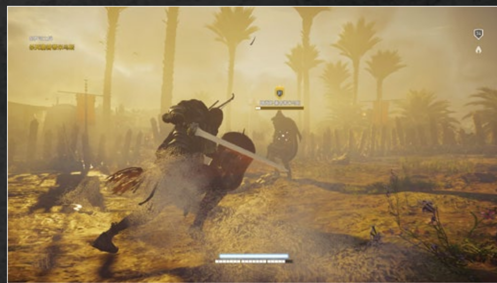
1. 本章紧接着上一章，玩家的操作角色变回了巴耶克。保护凯撒的部分不难，凯撒本人其实是无敌的，玩家需要“保护”的对象反而是变成活靶子的自己。战象出现后玩家需要不停攻击战象，虽然对其造成不了任何伤害，但是可以避免被战象追上并直接踩扁。



一旦看到BOSS抬脚或者转身就立即回避。BOSS每隔一段时间会跑开并和玩家拉开距离，之后会发动冲刺攻击，威力巨大但不难躲开。此战最合适的武器就是双剑，速度快积累肾上腺素的效率也高，玩家可以配合一些单发威力大但速度慢的武器(例如重型利器)，然后利用双剑积累肾上腺素，满了之后换上另一把武器发动狂暴突袭攻击的套路就可以对BOSS造成巨大伤害。

2. 混战开始后玩家可以无视战场上的敌人直接奔向目标，在任务地点会触发和“波提纽斯”的BOSS战。虽然波提纽斯是个人，但实际上这场战斗里玩家需要对付的是一头战象。对付大象最好的方法就是“活在裆下”，躲在其腹部下可以无视其绝大部分的攻击，而一旦看到BOSS抬脚或者转身就立即回避。

3. 战斗胜利后又是另一场BOSS战：塞普蒂米乌斯。这个BOSS使用的武器是类似于《战神》里奎托斯所使用的链刃，一旦双刃转起来玩家就很难靠近。但由于他在转动武器时移动速度会很慢，此时利用弓箭就可以很安逸地放他风筝，边打边跑。停止转动武器后他会快速接近并攻击玩家，此时回避他的攻击就轻松多了，闪避攻击后就可以接上一套连招，如此循环很快就能打败这个BOSS。胆子够大的玩家可以选择在他转动武器的时候直接一个躲闪快速接近然后接一下攻击，虽然有点风险，但如果成功的话可以直接打出硬直并可以连续攻击BOSS。



余波未了

流程要点

1. 在开始本章前请做好一切准备，例如等级(推荐等级为33)、技能以及角色装备等等，因为一旦和艾雅对话并触发任务，那么直到游戏通关为止，玩家都不能自由探索。

2. 在跟着艾雅前进的同时有可能会遇到敌人并引发战斗，玩家可以选择无视他们直接前进，如果选择开战的话会发现老婆会直接无视被卷入战斗的你继续走自己的路，非常无情。



2. 到达陵墓后还有几场战斗，不过难度不高，而且还有老婆助阵，所以毫无压力。走到尽头和NPC对话后就可以结束这一章。

ASSASSIN'S CREED ORIGINS

最终秤量

流程要点

1. 骑马前往目的地的途中会遇到一个敌人设下的检查点，躲开的方法也很简单，直接不走大路就可以了。

2. 神殿内部虽然有很多敌人，但只要从屋顶进入就能避免战斗。玩家的目的地是位于深处的宝库，进入宝库后会触发剧情，玩家需要去寻找最后一个目标：弗拉维乌斯。

3. 接下来的目的地离玩家还是有一段距离的，如果之前有解锁快速旅行点的话此时就可以派上用场了。搜索生还者的流程中，玩家的目标位于二楼阳台，无视一楼的敌人直接从屋顶就可以进入二楼阳台。之后还会触发一场强制战斗，玩家可以趁这个机会试用一下上一章剧情里获得的传奇武器，自带“着火”属性的“霍普扎法的剑”。



4. 罗马卫城是本作中占地面积最大的敌人据点，不过玩家只需要到达中央的宫殿即可，潜入难度倒不是特别的高。敌人的数量并不是很多，中途遇到的敌人可以直接刺杀或者利用昏睡飞镖（需要学会技能“昏睡飞镖”）来解决。到达宫殿后也不需要管门口的两个卫兵，观察两侧卫兵的巡逻路线，趁其不备时直接从宫殿两旁的墙壁爬上去，并由窗口处进去宫殿。到达目的地后就会触发剧情和与弗拉维乌斯的BOSS战。



5.BOSS战的第一阶段，BOSS会不停瞬移并尝试攻击玩家，而主动攻击的话他大多会直接瞬移，因此玩家只能利用他主动攻击后的硬直来还击才能对其造成有效伤害。



BOSS的HP下降1/3后会进入第二阶段，他会召唤出幻影来攻击玩家。这些幻影虽然只有1HP，但它们和BOSS一样会在被攻击的瞬间瞬移，最简单的对付方法就是直接拉弓射箭，它们在面对远程攻击时是不会瞬移的。

幻影全部消失后战斗继续，BOSS会增加一招远程攻击，被击中后玩家会被定住。但这招的攻击轨迹非常明显，直接侧闪就可以轻松躲开。他还会连续使用这招，使出这招的同时他还会陷入不小的硬直。因此在这阶段里建议玩家追着BOSS打，不要给他喘气的机会。BOSS的HP下降到只剩下1/3后，他会再一次召唤出幻影，对法方法和上次一样。

最后一阶段的BOSS会增加一招以自身为中心的圆形范围攻击，被击中后玩家同样会被定住，不过这招可以直接用攻击打断。其余的就没什么特别需要注意的地方了，BOSS依然只会使用那几招，但动作更快而已。玩家在这个阶段只要打得主动一些，很快就能结束战斗。

这场BOSS战有几个小要点：狂暴突袭攻击可以在其瞬移前就能击中；蓄力攻击可以直接把BOSS打倒在地；而“霍普扎法的剑”所带来的着火效果也能对BOSS造成不小的持续伤害，即便BOSS发动瞬移也会持续受到伤害。



6.BOSS战胜利后会触发另一个主线任务“最后的守护者”，玩家需要回到亚历山大和艾雅见面，任务完成后，玩家操作的角色会再一次变成艾雅。

旧帝国陨落，新帝国崛起

流程要点

1. 海战一开始玩家会遇到火船的攻击，火船的攻击方式为迅速接近玩家然后自爆，不过它的防御力很低，提前用箭打爆就行。击沉数波后它们会和另一艘大船一起出现，当然这里依旧是先把火船搞定，再对付大船。

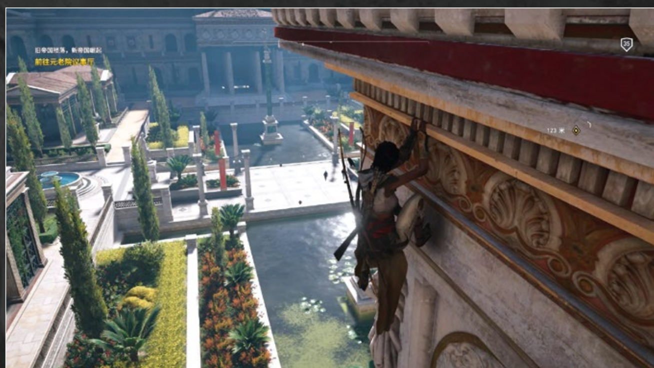
2. 最后一波敌人为两艘大船（双胞罗马八列桨座战船），最好的对付方法就是尽量拉开距离，然后利用炮击和弓箭还击。它们的攻击手段和之前的大船是一样的、，只要小心不要被围攻即可。



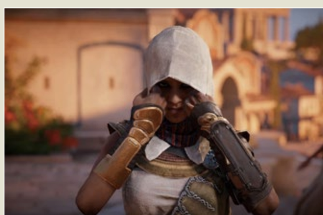
3. 海战胜利后就是一段过场动画，动画过后就是本作最终BOSS战：塞普蒂米乌斯。BOSS的攻击方式和上次类似，只不过这次他多了一招把玩家打到浮空然后连招的特殊攻击而已。除了一如既往地拿弓箭射他以外，玩家还可以在在其转动武器故意挨打，之后玩家会倒地，但只要迅速起身躲开BOSS的追击，BOSS就会陷入一段很大的硬直供玩家输出。

另外和之前操作艾雅的部分一样，艾雅使用双剑且不能更换装备，艾雅的狂暴突袭攻击发动后是可以按R1进行追加攻击的（巴耶克则需要先学会技能“狂暴突袭连击”）。





4. 潜入元老院议事厅的部分，玩家只要直接攀爬两侧的建筑屋檐慢慢前进就可以躲开绝大部分的卫兵，最后接近目的地时跳下下方的草丛。此时离你和目标之间就只剩几个卫兵了，将挡路的卫兵逐个解决后，在没有引起敌人警觉的情况下就可以推开大门进行本作中的最后一次刺杀了。



5. 通关后玩家可以继续探索这个世界，完成之前留下的支线或者打打竞技场什么的。玩家还可以花钱直接在位于孟斐斯的“无形者”据点处购买传奇武器以及经验值石板。本作的剧情到这里也算是暂时告一段落。





成就 / 奖杯列表

名称	点数 / 杯种	解锁条件
全都得到！	白金	取得所有奖杯
第一步	10 点 / 铜	完成序幕
我才刚开始呢	10 点 / 铜	完成主线任务“艾雅”
海洋	20 点 / 铜	完成主线任务“格奈乌斯·庞培”
圣甲虫	20 点 / 银	完成主线任务“圣甲虫的谎言”
鬣狗	20 点 / 铜	完成主线任务“鬣狗”
鳄鱼	20 点 / 铜	完成主线任务“鳄鱼之颚”
蜥蜴	20 点 / 银	完成主线任务“蜥蜴的面目”
围攻	20 点 / 银	完成主线任务“余波未了”
醒来！	30 点 / 银	完成主线任务“梦境片段”
快到了	40 点 / 银	完成主线任务“最终秤量”

名称	点数 / 杯种	解锁条件
曲终人散	50 点 / 金	完成最后的主线任务
我是传奇	20 点 / 铜	只装备传奇装备
我学够了	30 点 / 银	启动一个特长技能
过热	20 点 / 铜	在沙漠目击虫雨
关于那些将死之人……	20 点 / 银	完成克罗克迪洛波利斯竞技场的所有竞技场赛事
致命！	30 点 / 银	狂暴突袭攻击杀死一名竞技场头目
宾汉	20 点 / 铜	赢得第一场赛马场锦标赛
道路狂怒	20 点 / 铜	在一场赛马场竞赛破坏一名对手
摔得越重	50 点 / 银	击败战象“奎蒂丝与雷瑟夫”
斩击者	10 点 / 铜	一击杀死 3 名敌人
弓箭轻语者	20 点 / 银	使用掠食者弓从超过 60 米的距离控制箭矢杀死一名敌人
智能之言	5 点 / 铜	完成所有的隐士位置
生命的循环	20 点 / 铜	使用一具尸体喂食掠食者
七名农夫	10 点 / 铜	完成支线任务“七名农夫”
庆典	20 点 / 铜	完成支线任务“杀戮女神”
埃及之影	30 点 / 银	在没有被发现的情况连续杀死 10 名敌人
打碎！	10 点 / 铜	破坏 100 个可破坏物件
我知道我的土地	30 点 / 铜	解除整个地图的迷雾
失落古墓的奇兵	20 点 / 铜	完成一个古墓
我可以从这看到我家！	10 点 / 铜	抵达黑色沙漠中的“世界最高处”
安排约会	10 点 / 铜	将一头驯服的狮子带到鳄鱼旁
我的黑旗在哪？	30 点 / 铜	击败 8 名船长
记者	20 点 / 铜	在 5 个不同的区域各拍 1 张照片
过度算计	30 点 / 铜	在 30 秒内使用火炬杀死一个等级 35 或以上的中毒敌人
自由如鹰	10 点 / 铜	使用猎鹰总计 30 分钟
三铁选手	10 点 / 铜	游泳 1500 米，骑乘 40 公里并跑步 10 公里
月度最佳弓箭手	20 点 / 银	在空中用弓箭爆头击杀敌人
碰！	10 点 / 铜	对油坛射击火箭来杀死 30 名敌人
骑乘执照	10 点 / 铜	使用所有类型的载具至少一次
老习惯	40 点 / 银	完成所有地点
快逃命吧！	10 点 / 铜	从与河马的战斗中逃离 3 次
这是最基本的推理，我亲爱的巴耶克	30 点 / 铜	解开一个莎草纸谜题
减少，再用，回收	10 点 / 铜	一次贩卖 100 个杂物
平安喜乐	20 点 / 铜	使用“出神入定”来让时间快转，30 次
你还需要 8880……	10 点 / 铜	达到等级 20
观星者	20 点 / 银	完成全部 12 个石环
潜水大师	20 点 / 银	完成 15 个水底地点
反抗权威	10 点 / 铜	击败一名侍卫
手工精巧	20 点 / 铜	制作 20 个物品
吼吼吼吼吼吼！	5 点 / 铜	驯服一只狮子

文 六等星 美编 咕噜

主机对应版本 1.02

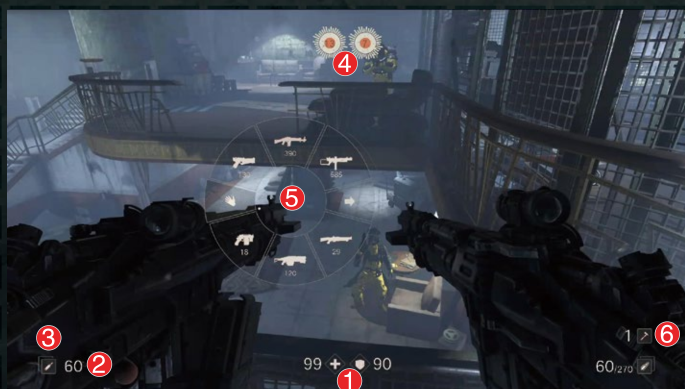
攻略透解 GUIDE THROUGH

PS4	XOne
德军总部 II 新巨人	Bethesda
Wolfenstein II : The New Colossus	主视角射击 中文版
2017 年 10 月 27 日 本地 1 人	无对应周边
售价为 399 港币	

作为单人线性射击游戏的标杆，本作大胆更改了以往的关卡设计，使之更加开放也更为复杂，并且本作新增繁多的收集品以及不能选关的设定，使得不少玩家在享受爽快的游戏之余，还要留个心眼担心是不是会错过。本篇攻略将从流程以及系统方面为各位读者全面地讲解一下本作的革新之处。至于奖杯 / 成就方面，本次难度极高（近乎不可能完成），有追求的玩家要做好心理准备。

操作详解

界面讲解



①生命值与护甲值
②左 / 右手武器弹药
③左 / 右手武器武器部件效果
④指挥官警示圈
⑤武器轮盘
⑥手雷 / 消防斧剩余数量

操作列表

PS4按键	XOne按键	功能
左摇杆	左摇杆	移动
右摇杆	右摇杆	视角
方向键←/→	方向键←/→	左/右手武器升级部件
方向键↑	方向键↑	切换双持武器
方向键↓	方向键↓	任务指引
○	B	蹲下
×	A	跳跃
△	Y	切换上一把武器
□	X	上弹/互动
L1	LB	倾身
L2	LT	单持瞄准/双持左手武器开火
L3	LS	奔跑
R1	RB	手雷/武器轮盘（按住）
R2	RT	单持开火/双持右手武器开火
R3	RS	近战/飞斧
触碰版	VIEW键	日志与武器面板
OPTION键	MENU键	系统菜单

注：本文以PS4版操作为准。

特殊操作

作为一款主视角射击游戏，同类游戏操作区别不大，仅在一些细微方面上，复杂度要稍高于其他游戏，掌握得当的话能使战斗简单不少。除此外本作虽然有开镜系统，但在主打双持爽快战斗的《德军》系列”中，不开镜射击的效率往往更高，因此除了暗杀这类特殊环境外，不推荐玩家开镜战斗。

倾身

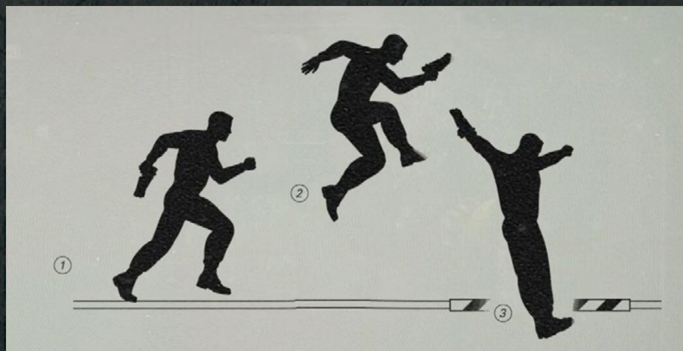
除了依靠在掩体上的自动倾身外，任何时候按住 L1 键，都可以固定玩家的身体，仅上下左右倾身射击。



©2017 KOEI TECMO GAMES CO., LTD. All rights reserved.

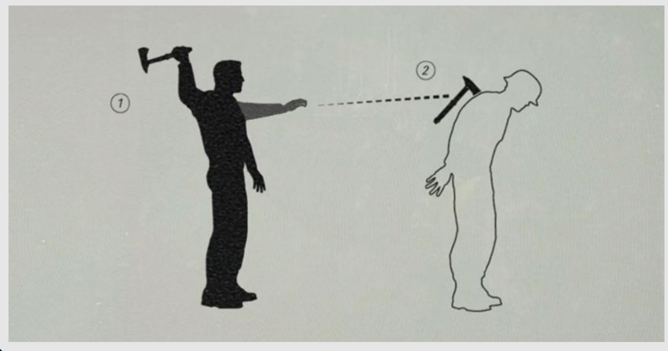
重压

在剧情穿上动力装甲后便能学会的能力，在空中的时候按下○键即可重压地面，可以破坏场景中一些脆弱的地板，或是从天而降攻击敌人。



飞斧

近战用的消防斧最大可以携带 6 把，其中 5 把可以通过远距离按下 R3 键投掷，造成远距离的无声击杀（消音手枪仍会发出声音，但不触发警报）。



特殊装甲

动力装甲

剧情流程中获得到的第一套装甲，除了重压外没有其他特殊能力，最主要的效果是让瘫痪状态的主角重新站立，并赋予 200 点护甲值。

巨蟒勒甲

剧情中只能在该装甲以及下文的两个装甲中三选一，之后可以在支线剧情中获得全部装甲。巨蟒勒甲可以使玩家钻进细小的缝隙或者管道中，但是在管道内将无法呼吸，不能长时间保持该状态。只需要蹲下，将视角对向缝隙或者管道便会自动使用。

除此外的两个特殊能力，一个是降低移动时的脚步声，另一个是敌人看见玩家时会进入一小段子弹时间而不会立马触发警报，对于喜欢潜行的玩家来说相当实用。



增力盔甲

该装甲可以使玩家在奔跑的过程中撞开木箱、铁门等障碍物，敌人也会受到冲撞的伤害，尤其对于会使用冲刺的机器人来说，一击毙命。按下 L3 键奔跑的时候会自动触发该能力，需要一定距离的缓冲。

除此外的两个特殊能力，一个是不会受到爆炸冲击波的影响，另一个是提高飞斧与手榴弹的投掷速度，推荐喜欢无脑“突突突”的玩家使用。



战斗步行器

获得该装甲后，按下两次 × 键便会升起高跷，可以到达一些无法跳跃到的高处，高跷的长度大约等同于一个身体，并且高跷状态同样可以进行跳跃动作。取消高跷状态只需要按下○键蹲下即可。

除此外的两个特殊能力，一个是开启武器轮盘的时候进入子弹时间，另一个是击杀敌人获得生命力奖励。喜欢 COD 式主视角射击游戏，无法适应本作高速战斗与无法呼吸回血的玩家建议剧情中选择这个装甲。

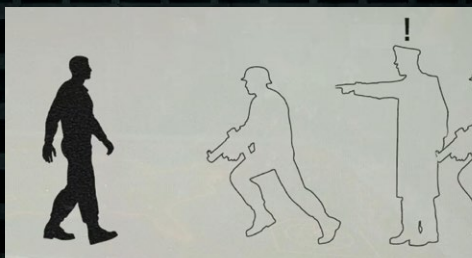


系统详解

指挥官

大部分区域都会有 1 到 2 名指挥官，在拥有指挥官的区域如果被敌人发现便会触发警报，这时会刷新出大量但有限的敌人，消除警报的方法有击杀指挥官以及破坏场景中所有的警报器两种方案。

作为以爽快为卖点的该系列，自然不会让你太过容易的潜行暗杀，游戏中很容易便会触发警报，并且一旦警示圈扩大将没有办法挽救。触发警报的方式很简单，仅有被敌人看见，以及使用未消音的枪械开枪，但要注意消音武器虽然不会触发警报，但仍然会发出声音，并使场景中的敌人改变巡逻路径，最安全前行的方法只有近身暗杀和飞斧击杀。



战斗地图

本作不再像以往一样可以选章节游玩 玩家将拥有一艘叫做“伊娃之锤”的潜水艇作为总部，通关之后仍然可以在总部中自由探索，而之前关卡的场景可以在总部的“操舵室”，通过战斗地图选择区域。等于变向的选择关卡，但是不包含剧情内容，流程也会被替换成特殊的“暗杀任务”。不过收集品的位置不会改变，可以通关后再进行全物品收集。



暗杀任务与密码

每一名指挥官死亡后都会掉落“谜式密码”，在剧情通关后玩家可以获得每个区域的暗杀任务，而解锁暗杀任务便需要“谜式密码”。解密的过程非常简单，通过两个摇杆控制上下密码的滚动，依次组合出需要的密码图案，全部完成便可解锁区域以及暗杀任务。如果发现时间来不及解密，按下 × 键返回可以不消耗“谜式密码”。

暗杀任务非常简单，无非只是更改当前区域的敌人配置以及路线，玩家需要根据提示击杀一名特殊军官，顶部的警示圈会以蓝色显示，并且军官会以榴弹炮作为武器，拥有更高的生命值，击败后拾取掉落的死亡卡即可离开关卡，打开日志面板按下□键也可以随时离开。

支线任务

除了主线剧情与暗杀任务外，游戏中还加入与 NPC 交谈获得的支线任务，支线任务都比较简单，接取的方法都是与伊娃之锤上的 NPC 对话获得，可以在通关后再来完成。

潜行向流程攻略

下文流程以拯救佛吉斯的时间线，潜行玩法为主，获取了部分较为方便获得的武器升级工具包。根据不同人物和特殊装甲的选择，流程存在小部分差异。收集部分因为时间与篇幅有限，本文结尾仅包含比较重要的升级工具包收集攻略。

序章

紧接着前作的剧情，主角 BJ 在生死边缘回忆起了儿时的经历，这一段为游戏的基本教学关卡，无论玩家做任何操作都不会影响游戏的推进，不过剧情上会有些微小的改变。

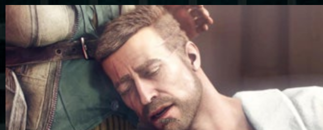


惨遭包围

紧接着 BJ 从昏迷中醒来，坐上轮椅正式开始游戏，与门口的克莱稍对话后获得武器。由于主角坐着轮椅，因此所有楼梯都无法同行，只能利用电梯来进行上下移动。在遇见两名敌人对着玻璃窗朝玩家射击时，会触发一段剧情，千万不要莽撞冲进微波机关内。



更新任务提示后，朝着地图的东面前进，利用循环滚动的平台来到上层。，一路上会有不少微波开关触发陷阱，消灭敌人之余别忘了躲开这些致命的机关。来到地图东侧没有新的路线后，从南侧的传送带来到新的区域，中途轮椅会侧翻，小心正面突进的敌人。重新开启传送带开关后，调查前方开关完成本关卡。



看完血腥的过场动画后，玩家身穿动力装甲站了起来，护甲上限也提升至 200，根据教学使用重压攻击进入通风管道，从旁边的墙壁上获得近战武器消防斧，然后撬开另一侧通风管道的铁板继续前行。完成暗杀教学后，爬上楼梯可以获得两把手枪。



下一个场景会有两名指挥官，被发现的情况下指挥官会召唤大量援军，因此要优先解决。第一名指挥官直接暗杀即可，第二名在上方用枪爆头，剩下的杂兵就没有什么威胁了。撬开前方通道左侧的铁板，进入场景后补满手雷，然后通过通风管道来到另一侧打开所有大门，再用手雷摧毁燃料罐打开新的道路。又是一场恶战后前往最终目标点，解放伊娃之锤。



回到机库的途中会出现装甲敌人，绕道背后攻击燃料罐可以直接秒杀，之后捡起敌人的镭射炮破坏铁门，继续前进。打开灭绝者号的门后，会有两名指挥官。直接从旁边的楼梯下去潜行能直接暗杀掉第一名指挥官。之后从下层的楼梯靠近第二名指挥官，在楼梯爬上一半的时候能看到目标，直接爆头解决。紧接着还有一场恶战，胜利后回到之前被抓获的场景，乘坐逃生舱离开。

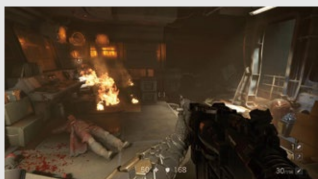


F 区

根据玩家开篇选择拯救的队友不同，这里获得的武器不同，笔者选择的是镭射动力枪。流程没有太多讲究，一路前行，在一段管道上方会触发剧情掉落到下方，紧接着跳入水中。穿过管道口后会出现两名指挥官。不要走正门进入，从左侧的通风管道可以直接绕到一名指挥官附近，利用飞斧暗杀，然后再用枪将正上方二层的指挥官爆头即可。

继续前行会从敌人下方潜入，这里只有一个躲在目标点的指挥官，推荐直接从正面利用飞斧一路暗杀过去，一共也就四名杂兵。在来到目的地门口时玩家无法进入，从左侧的管道来到房间上方进入解决掉指挥官即可，

随后利用手雷摧毁无线电。



摧毁后会强制拉响警报，无需多想，直接冲出去消灭所有敌人即可，接着从地图南边的楼梯进入管道，顺着路走到头即可回到起点，触发剧情。

这里是之后主角的大本营，触发的支线任务很多。根据任务提示与赛特对话，再前往打靶场触发无人机剧情，歼灭无人机后回到打靶场会出现一名新的 NPC 科特娃并开启第一个靶场游戏，在科特娃的对面可以找到一个升级工具包，建议优先升级消音手枪。随后的剧情无非是与基地内的多名 NPC 对话了解剧情，按照提示移动即可，最后提示进入弹药库后完成主基地探索（根据最初选择拯救的队友不同，这里的剧情步骤也会不同）。



曼哈顿

从曼哈顿的下水道进发，管道内阻拦玩家的钢板可以利用之前获得的镭射动力枪熔化，来到室外后任务更新为前往帝国大厦。

进入建筑废墟后会出现两名指挥官，在第一个拐角便能发现第一名指挥官，他的身边还有两名杂兵。不要轻举妄动，待指挥官回头离开后，进入他们右侧的建筑物内的走廊，这里有一名杂兵需要暗杀。之后通过窗户的缝隙射杀两名杂兵，接着走廊下个拐口的门外便能发现指挥官，直接用斧头解决。紧接着上楼，在拐向三层前会有数名杂兵，不过站位都比较分散，利用消音手枪射击墙壁引诱敌人分散，然后各个击破，见到指挥官后直接投掷斧头秒杀。

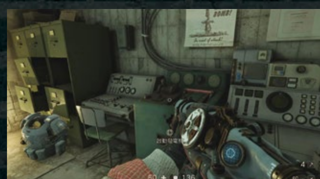


全灭敌人后从户外的楼梯来到四楼，观察脚下便能发现一个升级工具包，从废墟的另一侧开始下楼，途中遇见无人机时尽快解决，并且不要向前移动，防止惊动新的指挥官。

新的指挥官距离很远，跳回到街道后直接进入对面的建筑物内，使用手枪消灭一名敌人，然后通过房间内的楼梯来到楼上，一路朝目标前进。在楼上走到头时，下方有一名敌人可以暗杀。暗杀后回到街道上，等前方的无人机飘过后左拐便能看到指挥官，推荐直接爆头。消灭指挥官后地下会跳出使用柴油枪的机器人，和一些杂兵，没有太大威胁。



通过机器人跳出来的洞来到另一侧，随后进入地铁，踏在火车上后不要急着跳到地面，这里会有许多恶犬，攻击力与机动性都很强，最好的方法就是勾引出来，再爬回到火车上迎战，保证自己的安全。随后利用火车移动不断向前前进，在看到目标时会出现一个机器人，解决后炸开铁门进入启动发电机。然后调查左边的列车，再调查右边的列车即可离开本关卡第一阶段，中途还有两个机器人需要解决。



从地铁出来后，进入建筑物内，两个拐角分别有一名敌人，在到达三楼时不要向前移动，防止被无人机察觉，下图位置只需要朝前方墙壁用消音手枪打一发，指挥官便会听到声音走过来。接着来到屋顶，朝帝国大厦的方向跳到街道上。



这里正前方的道路会有一只机械巨兽，从右边的残骸缝隙中钻进去，消灭左边从废墟中走下来的敌人，然后上楼，角落的补给箱旁能找到一个升级工具包。跳过右边断掉的横梁来到右侧，便能看到指挥官，接着打开电梯门爬上梯子离开。一段剧情后来到楼顶，楼顶的上层的一个角落内可以找到升级工具包，经过一段艰难的防守战后跳向楼外的直升机，完成曼哈顿关卡。



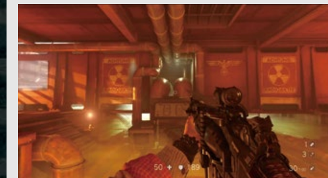


回到伊娃之锤后，第一件事先去打靶场，这次 NPC 会换成阿瓦拉多，并且会多出一个打靶场，在阿瓦拉多的右边调查微波开关别能开始，进入靶场后第二名敌人的脚下能发现一个升级工具包，之后玩家需要一边前进，一边攻击靶子，然后回到靶场的出口。玩家需要获得 1 分 29 秒以内的第二名的好成绩，这样可以获得一个奖杯。



重返 F 区

按照地图指引进入 F 区，这次进入路线与之前不同。首先到达平台关闭风扇，然后从水中进入正前方的管道内，爬上梯子后面前可以获得本区域的地图。修复电力后，场景内会出现三个使用镭射炮的机器人，然后跳入机器人出来的电梯井内。下来后还会有两个机器人，消灭后从正前方中间的管道上方钻进去打开开关。之后从打开的门进入，爬上梯子来到另一个房间，这里有一些无人机和机器人。之后上到二楼，打开核弹库存的开关，拿走核弹即可完成本关。



回到大本营后直接去触发任务，之后替直升机的电池充电，从三楼的东侧有一个独立的楼梯，从那可以到达机库，需要利用到手中的镭射枪补充 200 的电能，然后再回去找葛蕾丝进入下一关。

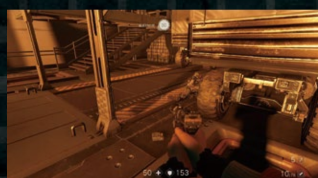
罗斯威尔

刚一进入关卡，正前方便能捡到地图。前面是游行的队伍，右拐看到房顶有一个咖啡杯的建筑便是玩家的目的地，进入后自动触发剧情。

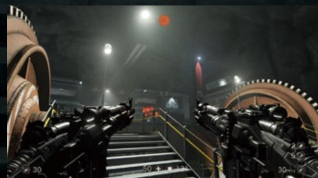
进入地下隧道后一直直行会来到纳粹的秘密基地并遇见一名指挥官。直接从右边的楼梯来到最下层，中间需要暗杀一名敌人。从最底层右边的白色管道走上楼梯，暗杀掉这里两名正在交谈的敌人。然后从左侧绕到右侧进入指挥室，迅速击杀指挥官，因为附近还有一条猎犬，中途的敌人都为单一巡逻，用斧头暗杀非常简单。



降下火箭引擎后回到大厅，这里会刷新许多敌人，不过没有了指挥官，直接正面突进即可。之后进入中间的机器，启动火箭引擎。回头可以捡到爆弹枪。前半段没有太多讲究，一路突进，在爬到列车顶端后会出现一名指挥官。首先利用手枪暗杀掉上面两名敌兵，下方的机器人只能通过近战的方式解决，然后走左侧绕到第二名机器人的身后暗杀。车厢内除指挥官外还有三名敌人，推荐从左侧靠近指挥官更加安全。



到达火车头停下火车后，会出现一名指挥官。到达火车站后，避开前方无法暗杀的大型机器人，左拐进入小房间，并暗杀前方的敌人。前方会有一个平台降下来，躲在角落防止平台上的机器人发现你。然后翻过墙壁去触碰左上角的开关，等电梯安全的升上去后暗杀指挥官非常简单。不过由于电梯开关在高处，不被发现很难，这里不用强行潜行，被发现后找个掩体躲避等待电梯上升即可。



上来后会有两名新的指挥官，第一名直接背后暗杀，暗杀完后不要开枪，

下楼梯贴着墙壁靠场景左侧前进，中间的一名敌人使用飞斧击杀，不要发出声响。当来到场景左侧时即可看到指挥官，解决后回到中间触发开关，触发剧情，剧情过后场景内的敌人都会消失。之后的关卡为逃亡部分，大型敌人都可无视，直接向目的地跑去离开关卡。



上将会有一场恶战，胜利后乘坐直升机完成本关卡。

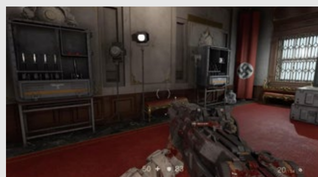
回到大本营后将档案交给葛蕾丝完成本关卡，此章完成后，玩家可以利用解码器解开额外的暗杀任务。



怪物

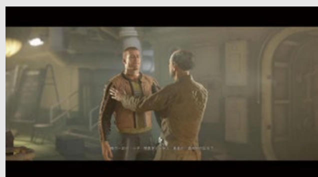
主角回到故乡，在老家房子内的地下室内可以找到一个升级工具包。来到二楼触发剧情后，玩家要继续逃离，将抓起房子的三个钢爪近战敲碎即可。剧情后玩家会被抓捕。在法官讲台下方能找到医疗包和护甲，两边的侧廊内能找到大量的枪械补给，全灭敌人后，从法官后面的木门离开（发现自己原来只是做白日梦）。





BJ被救回来后，赛特会让玩家选择一个增强部件，不用太过纠结，因为后面的剧情玩家可以获得所有的增强部件，由于本文以潜入为主，所以笔者这里选择左边的巨蟒勒甲。之后玩家还需要完成一段训练关卡，因能力不同关卡会有变化，不过都很简单，这里不多叙述，训练完成可以获得一个升级工具包。

进入安娜的房间触发一段剧情，接着找葛蕾丝接取下一个目标的任务，之后作战地图便解锁，玩家可以通过地图前往之前的场景，不过现在剧情只能前往曼哈顿。



新装登场

从现在开始玩家变成100生命值、100护甲值，这里的辐射会不断使角色扣血。一路暗杀敌人并向下方移动，在下到最底层时会遇见一名指挥官，迅速爆头，然后解决旁边的两只狗。来到场景最下方，房间需要用之前获得的能力进去，三种方法都有对应的入口。进入消毒室后不再会受到辐射的伤害。



进入核子避难所后会出现一名指挥官，这里笔者利用蟒蛇的能力，从下方的缝隙钻出去后便能看到这名指挥官，直接爆头。顺着指引找到指挥中心，又会出现一名指挥官，暗杀掉上面的几名杂兵，中途都不会有敌人，指挥官在场景的最下层，看到后用枪爆头即可前往目的地拉下两个开关。之后前往下一个目的地，中途会遇见一只机械狗，嫌麻烦的话可以直接从背后绕过去，之后启动电梯。



下来后会有两名指挥官，其实第一名指挥官就在入口正对面的铁门背后，他会从门缝中攻击你，抓住间隙便可以直接解决这名指挥官。然后蹲下，贴着右边的桌子向前慢慢前进，一路小心用消音手枪爆头。走到顶后能看到一个可以钻进去的小洞，小洞旁边的木箱上有一个升级工具包，钻进去后可以自己暗杀掉另一名指挥官。之后前往二楼拿到任务物品。



拿起后场景会被辐射感染，并冲进来不少敌兵。直接冲向正前方，拿起防辐射面罩，启动直升机升降平台，电梯

纽奥良（奥尔良）

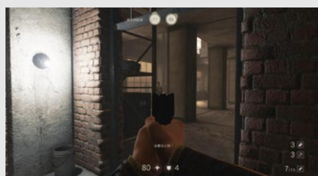
进入围墙后会有两名指挥官，第一名指挥官就在左边的通道内，可以直接暗杀。接着暗杀前方的一名敌人，然后右边会有一名敌人从楼下走上来，接着最前方还有一名敌人，用消音手枪都可以轻松解决。接着上二楼，指挥官会在走廊与右边的房间内来回移动，轻松暗杀，房间内还能找到地图。



来到顶层，推开门，进入贫民窟内。这里会有一场恶战，除了繁多的杂兵外，还有一只喷火的机械狗，建议不要恋战，利用右侧的建筑物直接离开这个区域，遇到纳粹处决平民的场景时身后的敌人便会停止追踪。

玩家融化铁门才能进入银行内，无论使用任何方法都会引起指挥官的注意，当然有巨蟒勒甲的话，直接从右边的缝隙钻进去可以不触发警报，银行底层一张摆有传呼机的桌子上能够找到一个升级工具包。

上楼梯左转便能看到指挥官和一只狗，同时也要小心右边的敌人靠近。



通过楼梯来到三楼，消灭左边的两名敌人，然后直接找到走廊外的指挥官击杀即可。之后前往目的地，融化掉铁门并打开起重臂的开关。接着回到第二名指挥官的位置，将重臂前推来到对面。

这里有一场强制战斗，胜利后会提示玩家需要找一条新的出路，利用手榴弹引爆地下的油管即可。下来后会有一场恶战，玩家需要穿过一扇铁门，巨蟒勒甲的话直接从门下钻过去即可。接着进入右边的建筑内，来到底层，触发任务协助反抗军。胜利后便可爬上梯子，完成本关卡。

剧情过后玩家便可以乘坐机械狗进行战斗，虽说仍会有指挥官登场，但如此爽快的战斗也就不再拘谨了，直接一路杀过去即可。在地下解决第二名指挥官后，离开机械狗，从地下水道离开，这里还会有一些杂兵需要解决。剧情过后玩家需要消灭一名小BOSS，应对方法非常简单，先打爆右手的喷火器与左手的火箭筒后BOSS基本就是一块废铁了。



从下水道离开后会遇到一名指挥官，这里无法潜行，队友会直接引发警报，建议直接冲向指挥官所在的建筑物内，上楼击杀指挥官解除警报。接着继续上楼，在楼顶上登上伊娃之锤，结束纽奥良之行。

金星

玩家将来到纳粹本部内参加试镜，在对话剧情结束后，拿起场景中间的台词本，然后调查顶部的笔，将台词写在手上，触发之后的剧情。对台词的环节非常简单，手上的字虽然有些模糊，但还是很容易看清楚答案是什么。第二场打斗戏就更为简单，直接近战然后扣下



扳机便会触发剧情。

拿出武器离开房间后会有两名指挥官，先击杀右边的杂兵，左边的桌子下能找到本地区的地图。接着左边的房间内能找到第一名指挥官。接着从房间出来，走上对面的楼梯，有两名杂兵需要用消音手枪暗杀，这个区域内有一个小房间可以找到升级工具包，然后通过自动门来到下一个区域。对正前方的用消音手枪空开几枪打在墙上，下图的角度位置，便能看到指挥官走出来查看情况，利用突击步枪一枪爆头即可。来到目的地后，按下开关，离开本关卡。





来到金星地表后，玩家身穿的宇航服需要定期去补充冷凝剂。这里还会遇到之前的小BOSS，应对方式与之前相同。进入室内后会有一名指挥官，暗杀掉前方的两名杂兵，避开左边的机器人，从战车下方的楼梯，钻过管道来到对面的房间便能看到这名指挥官。爬上左侧的楼梯后，又会来到金星的地表。前进一小段距离补充冷凝剂后会有一名指挥官出现。

上楼梯途中会有一名巡逻的杂兵，不要惊扰他，直接上楼梯从那名杂兵的右边接近并用飞斧解决，之后便可以发现指挥官在前方上一层的平台左右巡逻，爆头击杀即可。接着从指挥官旁边的闸门进入室内补给一下，再从另一侧离开。中途有一处管道上方会有一个反应炉，需要利用装甲的特殊能力通过，



通过后再次回到室内，启动电梯。

之后一条铁丝通道内，会有许多正在休眠的机器人，全部近战解决，然后在输出带上玩家不能移动，两边的敌人附近基本都有可以引爆的油桶，传输带上来后还会有两名指挥官。



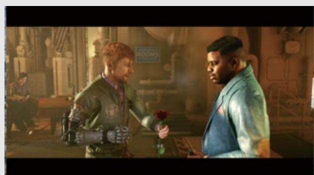
直接朝前走，这里全程不用开枪，第一名杂兵用飞斧击杀后上二楼。贴着左边的墙壁，所有杂兵都用飞斧解决，走到头后便能在房间内看到第一名指挥官。朝第二名指挥官前进途中有两名侧站着的杂兵，用飞斧杀后，下一个房间内便是落单的第二名指挥官。

乘坐电梯上来，击杀了三名杂兵后又会有一名指挥官，这名指挥官的暗杀难度很高。首先将左右两侧的杂兵用近战暗杀解决（一定要用近战），然后左边有两名面朝墙壁的敌人，对着远处的墙壁开一枪就其中一人引走，之后再对着右侧的墙壁开一枪，使右边的机器人背对着你，然后蹲着沿着左边走过去近战暗杀一人，然后就能发现指挥官和之前的一名杂兵站在一起。接着，打碎场景中间的金星模型，进入后钻进管道内，取回奥丁密码。



灭绝者号

回到基地狂欢后，需要找到佛吉斯的手臂，首先前往餐厅找到杰克，随后前往机库（三楼东侧的楼梯）。来到机库后，飞机北面的铁箱子用镭射枪破坏后能发现一个通风管道，顺着通风管道便能找到佛吉斯的手臂，之后将手臂还回去便会触发剧情。



来到灭绝者号时，先等安娜跳进仓门，再等待仓门打开，太过着急的话就会和笔者第一次一样直接千米高空上掉下去。进入后消灭所有敌人，等待安娜开启前方大门，这里没有指挥官，敌人也很密集，不用考虑潜行的问题，直接正面消灭所有敌人。

根据任务指引钻过通风管道，这里只有三名敌人，可以补给一下弹药，穿过这里来到控制室后会有一名指挥官，利用巨蟒勒甲进来的话直接就能看到指挥官在对面。

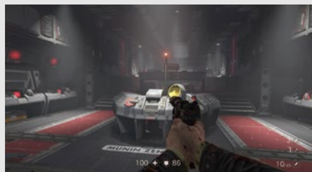


离开这个场景，回去找安娜的途中又会有两名指挥官，之前的敌人以及门口都会有重火力的加特林，懒得前行的玩家可以直接正路轰过去。先利用消音手枪消灭楼下的杂兵，再消灭炮台左下角的杂兵，便可以引来第一名指挥官和另外一名杂兵。全部消灭后下楼梯，前方会有一个炮台，这个炮台可以直接消灭前面的指挥官和机器人。



靠近安娜后会有大量敌人，全部消灭后安娜便会出现给予新的任务提示，进入另外一个交通舱来到下一个场景，中途会被机器人破坏。从损坏的交通舱跳到旁边的风扇，破坏风扇进入管道会有一名指挥官。

从管道出来后，顺着圆形场景二楼左手边走到头，消音手枪击杀掉下方的三名敌人。房间门口，从两侧下方的缝隙钻进去，再通过管道的缝隙前进（注意调整视角），出来后指挥官就在前方，旁边还有两名敌人，嫌麻烦可以直接跑上去近战杀死，之后输入第二个奥丁密码，控制台右边的左下面还有地图。



从指挥中心出来后又是一场恶战，在环形场景，利用二楼的机械臂离开这里，来到甲板。在遇到两名指挥官之前，会有两个机器人从天而降，推荐优先击杀，避免给后面的潜行带来麻烦，并且在击杀了机器人后，两名军官都会聚集在甲板右侧二楼门口。触发指挥官警示圈后，先用消音手枪解决正面走过来的士兵，之后从楼下上楼梯来到右侧二楼，很容易就能解决这两名指挥官。



来到甲板上层后还有一名指挥官，这里敌人聚集的很密集，但指挥官距离不远，就在远处二楼机器人的身后，指挥官会在那来回左右巡逻，挑准时机爆头即可。登上楼梯后来到灭绝号的甲板，迎接最终BOSS战。

本作的最终BOSS战设计相当简陋，仅有两名“终结者”外形的机器人攻击玩家，攻击方式也比较普通，只会不停地发射融合了火与电两种属性的电浆炮，除此之外还会不停地刷新小兵。甲板的一侧会有两个炮台，能对BOSS造成相当可观的伤害，除此之外甲板下层的四个角落都有弹药、医疗包、护甲的补充。

最终BOSS战胜利后，还会有几段剧情和演出关卡，这里就不过多介绍与剧透了。

全升级工具包获取位置

伊娃之锤 /3

打靶场记分牌对面有第一个升级工具包。

第二个打靶场，刚一进入第二名敌人的脚下有第二个升级工具包。

获得装甲能力后，教学关卡结束位置便能看到升级工具包，流程不会错过。

曼哈顿 /6

港口区

废墟楼内，从楼外的楼梯上到四楼时便能看到一个升级工具包，流程基本不会错过。

地铁

地铁北侧的控制室内便能看到升级工具包。

核子避难所

在中间控制被铁门封闭的圆形房间，贴着右侧走到头能看到一个缝隙，缝隙边上的木箱上有一个升级工具包。

下图位置钻进去，左手边有一个升级工具包。



废墟区

剧情中遇见机械巨兽的场景，来到中间废墟楼的二楼，一张放满文件的木桌旁有一个升级工具包。

顶层公寓楼

该区域分为三层，最上层的角落处能发现一个升级工具包。

罗斯威尔 /2

市中心

暗杀任务中，咖啡杯建筑右边有一个突出来的平台，利用战斗步行器能够上去，进入建筑内部后来到地下室，暗杀目标旁边有一个升级工具包。（利用巨蟒勒甲也能进入建筑）

地底

暗杀任务中，刚来到暗杀目标区域的火车站，贴着右边的墙壁，在一个木箱旁边能看到升级工具包。

梅斯基特 /1

农庄片场

主角老家的地下室便能找到升级工具包。

纽奥良 /5

湖景

在一栋荒废的有大院的豪宅内，进入建筑后左转左手边便能看到升级工具包。

佳市街

暗杀任务中，跳入下水道后，该区域地图东边的一个角落内能看到升级工具包。

来到写有 Augendienststelle 的建筑物内（楼顶的探照灯很显眼），从右边的侧门离开建筑，升级工具包就放在门口。

围墙

暗杀任务中，进入敌人据点后，来到三楼一间绿色的收银室内，耳机的海报下方能看到一个升级工具包。

贫民窟

银行底层一张摆有传呼机的桌子上能够找到一个升级工具包。

金星

金星居住地

在下层，有许多间写有“ABCDE”等英文字符的员工房间，A 与 B 中间的房间内能找到一个升级工具包。

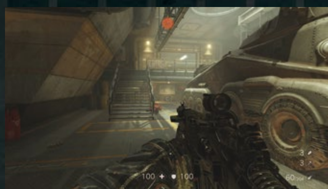
金星交通大厅

要爬下很长一段电梯井的位置，电梯井中间的平台上能看到一个升级工具包。

暗杀任务金星交通大厅最终目标的正下方管道内有一个升级工具包，与战斗步行器在一起。

最高统帅部

暗杀任务中，最终目标位置有一个写有 "22" 数字的大厅，大厅的正中间还有一个炮台，旁边 3 个白箱子中间有一个升级工具包。





奖杯 / 成就指南

本作奖杯 / 成就难度之高近年来几乎没有游戏可以匹敌，更不用说与前作相比。难点不仅在于繁多的收集物品与无法选关游戏的机制，更加无情的是玩家需要完成最高难度“天寿喔”。

在“天寿喔”难度中，敌人的强度与次高难度“我是死亡的化身！”相同，敌人的伤害在 25-50 左右，流程无法保存，没有检查点，一旦死亡直接回到标题菜单。严格考验着玩家的技术、记忆与忍受能力。有这方面需求的玩家量力而行，不要太过强求完美奖杯 / 成就。

好在收集方面不存在会错过的部分，通关后通过作战地图选择区域可以完成所有与奖杯 / 成就关联的收集部分。

会错过的奖杯 / 成就

一命呜呼

在流程进行到金星关卡，玩家参加希特勒举办的试镜部分时，最后动作戏的阶段，玩家需要自行走到前方的玻璃房，这时面朝着躺在地上的希特勒，能看到近战攻击 R3 键的互动提示。



我够像机器了

纽奥良流程中玩家可以驾驶机械狗，但获得奖杯 / 成就则需要在“放马过来！”难度下驾驶不杀死任何敌人，其实只需要先用枪械解决掉所有敌人，然后驾驶机械狗前往目的地即可。

得分王 / 第一个输家

两个打靶相关的奖杯 / 成就一定要刚开始解锁时就拿到，随着剧情的推进，得分榜上得分会越来越高，很难完成。

残而不废

在序章驾驶轮椅的关卡中，使用 R3 键近战杀死一名敌人即可解锁奖杯 / 成就。

自食恶果

在进入前往最终战甲板的电梯之前，外面有一把武器便是超破坏步枪，使用这把枪击败最终 BOSS 即可获得本奖杯 / 成就，如果之前没有获得，击败其中一名 BOSS 也会掉落这把超破坏步枪。

奖杯/成就一览

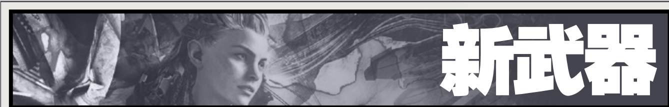
杯种	奖杯/成就名称	点数	解锁方法
白金	新巨像	–	获得所有奖杯
铜杯	似曾相识	10点	剧情奖杯
铜杯	薪火相传	10点	剧情奖杯
铜杯	内部敌人	10点	剧情奖杯
铜杯	了不起葛蕾丝	10点	剧情奖杯
铜杯	是该死的外星人！	10点	剧情奖杯
铜杯	安息吧老爸	10点	剧情奖杯
铜杯	健身有成！	10点	剧情奖杯
铜杯	理想家兼酒鬼	10点	剧情奖杯
铜杯	金星	10点	剧情奖杯
铜杯	灭绝者号	10点	剧情奖杯
铜杯	万事起头难	10点	每种收集品都至少找到一个
铜杯	玩具收藏家	25点	找到麦斯的所有玩具
铜杯	乐迷	25点	找到全部的唱片
铜杯	金手指	25点	找到全部的黄金
铜杯	恐怖威廉	25点	收集所有最高指挥官死亡卡
铜杯	明星阵容	25点	找到所有的明星卡
铜杯	艺术迷	25点	找到所有美术概念图
铜杯	改造技师	10点	升级武器
银杯	专家	20点	完全升级一款武器
银杯	枪枝狂	40点	完全升级所有武器
银杯	革命	50点	完成游戏
铜杯	放马过来！	10点	在「放马过来！」或更高难易度下完成游戏
铜杯	放手一搏！	10点	在「放手一搏！」或更高难易度下完成游戏
铜杯	叫我恐怖威廉！	10点	在「叫我恐怖威廉！」或更高难易度下完成游戏
铜杯	我是死亡的化身！	20点	在「我是死亡的化身！」或更高难易度下完成游戏
铜杯	天寿喔	30点	在「天寿喔」难易度下完成游戏
银杯	精通一项异禀技能	25点	精通一项异禀技能
金杯	精通所有异禀技能	50点	精通所有异禀技能
铜杯	横冲直撞	15点	用增力盔甲摆平一名冲过来的超级士兵
铜杯	一朝被蛇咬	15点	施展巨蟒勒甲击倒
铜杯	天空是我的极限	15点	施展战斗步行器击倒
铜杯	一命呜呼	10点	在飘浮城试镜中杀死希特勒
铜杯	叫我纳粹杀手	20点	连续潜行暗杀10个敌人
银杯	顽固的脑袋	20点	收集1000顶头盔
铜杯	我够像机器了	25点	在「放马过来！」或更高的难度下，成功驾驭庞蒸猎犬，而未杀死任何人
铜杯	意犹未尽	10点	造访每个地区
金杯	全体通杀	50点	完成所有刺杀任务
银杯	应有尽有	30点	获得所有装备和装备升级
铜杯	升级组合	20点	升级一项装备
银杯	得分王	30点	在靶场拿下最高分
银杯	第一个输家	30点	在近战训练场以第二快的速度完成训练
铜杯	残而不废	5点	坐在轮椅上施展击倒
铜杯	孤注一掷	10点	扔出手斧，从30公尺外杀敌
铜杯	观光	20点	造访一个地区
铜杯	谜团	20点	用谜式密码机解译一名最高指挥官的地点
铜杯	复古	10点	玩《Wolfstone 3D》
铜杯	自食恶果	20点	用超破坏步枪摧毁破坏神
银杯	幽灵	30点	在不触发任何警报的情况下，完成一个地区
铜杯	继续玩	10点	等制作团队名单结束，游戏便会继续
银杯	横生枝节	50点	完成所有支线任务

文 北山杉 美编 咕噜



在本体发售 8 个多月后，《地平线 零之曙光》的首个 DLC《冰尘雪野》终于和玩家们见面了。在此次 DLC 中，我们的埃洛伊将会启程前往北方，探寻神秘的贝纳克族背后隐藏的秘密。玩家们将会在一张全新的地图里体验到一个完全原创的剧情，不仅如此，制作组还准备了一系列全新的武器和机器等待玩家去探索和挑战。在启程前往冰尘雪野之前，各位读者不妨跟随本次 DLC 补完计划一起，提前了解一下这款 DLC 的方方面面吧。

地平线 零之曙光		SIE	PS4
Horizon Zero Dawn		动作冒险	中文版
2017 年 2 月 28 日	本地 1 人	无对应周边	
售价为：398 港币			



贝纳克族先锋弓

贝纳克族先锋弓是对应本篇里猎手弓的升级版，相比后者大幅强化了各种基础属性，配合伤害线圈以及控制线圈的加成，是一把十分不错的常规武器。但你可不要以为这把弓就已经完美无缺了，相反，它有一个不容忽视的缺点 那就是只有在拉满弓（即开弓）的状态下才能爆发出这把弓的最强威力，而偏偏让人汗颜的是开弓所需要时间长得令人发指，即使是加上控制线圈也才和射手弓差不多。所以玩家在使用这把弓的时候就不要试图复制原版猎手弓那种“速射”打法了，老老实实瞄准敌人的弱点部位打吧，作为一个“弱点破坏器”才是这把武器应有的角色定位。


■一次性搭上3支箭的同时拉满弓射出去所造成的伤害十分可观。

贝纳克族战士弓

和贝纳克族先锋弓一样，这把武器相比原版的战弓拥有更加可观的基础属性，将三个插槽装满属性线圈就几乎能够将属性输出提升到最大值，用来应对属性弱点鲜明的机器是一个不错的选择。但它的缺点也同样明显，极慢的开弓速度极大地削弱了它的优势，往往只能在面对特定敌人时才能发挥出一些威力。



贝纳克族威力弓

贝纳克族威力弓是原版射手弓的升级版，相比原版同样加强了伤害和撕裂箭的基础属性，使得玩家在面对 DLC 敌人坚硬的外壳时能够使用这把弓有效破坏对方的防御，为战斗减轻不少的负担。精准箭由于伤害要比先锋弓的硬点箭高得多，而且在正篇里的劣势——开弓时间面对先锋弓时就不那么明显了，因此用精准箭代替硬点箭作为主要输出手段也是一个不错的选择（虽然前者的成本要比后者高很多）。

注：本篇攻略基于默认难度

©2017 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved.



贝纳克族冰芒

贝纳克族冰芒是一把专门用于对敌施加冰冻状态的武器，它引以为傲的地方在于向敌方机器施加冰冻状态的速度快得惊人，相比贝纳克族战士弓、暗影弹弓等其它主打元素输出的武器效果还要好，当然，这仅限于冰冻元素。不仅如此，经过支线任务“增强版：冰芒”改进后的贝纳克族冰芒在对敌伤害方面也达到了一个令人满意的程度，直接从冰冻喷射器变成了一座寒冰加农炮，虽然装弹速度极慢但伤害高、速度快、射程远等优点让其在战场上仍然能够起到不小的作用，就是制作弹药有点费钱。



熔炉之火

这把武器几乎可以看成是贝纳克族冰芒的火焰属性版，不管是在面对机器普遍弱火的本篇还是 DLC 的新怪物时都可以称得上是一把“大杀器”。最难能可贵的是除了机器之外，熔炉之火在面对人类敌人时也能够让玩家取得不错的优势。同样的，经过支线任务“增强版：熔炉之火”改进后的熔炉之火能够让埃洛伊瞬间变身为可以“搓火球”的火法师，搓出的火球落地后影响的范围十分巨大且伤害极高，在战场上用来对付多名敌人时能取得不错的效果。



贝纳克族雷暴枪

最初从 NPC 处拿到这把武器时笔者还以为这是用来替代正篇里的塞伦斯长矛的近战武器，然而到手了之后才发现这是一把电磁炮……不……雷暴枪！比起没有改进之前的贝纳克族冰芒和熔炉之火，贝纳克族雷暴枪从一开始就能够在对敌进行元素输出的同时造成较大的伤害。虽然仔细一看这把武器的元素属性不高，但全力运转时极高的射速同样能够在短时间内将元素输出堆起来，更别提单发 340 的固定伤害了。经过支线任务“增强版：雷暴枪”改进后的雷暴枪在伤害上更上了一层楼，同时也让这把枪在战场表现得更加暴力。当然，如此暴力的武器同样有着一个致命的缺点，那就是当玩家使用这把武器连续射出几发子弹后就会出现过载，如果此时玩家正杀得兴起而没有选择停下，那么就会受到武器的反噬，此时武器的高伤害极有可能摇身一变成为压死玩家的最后一根稻草。



▲使用改进版雷暴枪时要时刻注意准星下方的小白点，如果小白点满了的话则表明武器已经过载。

改造长矛

作为游戏从头至尾惟一的一把近战武器，长矛虽然攻击较高但无法进行改装的缺点在正篇里确实让玩家产生了不少怨念，本次 DLC 官方也终于给长矛加入了改装器（插槽），算是变相地提升了玩家的近战能力。虽然如此，但可以用到的线圈功能十分单一，基本上就只有单纯增加长矛伤害的线圈，因此改进版长矛虽然说名为拓展，但其实并不那么自由。



新技能

本次 DLC 在正篇原有的“徘徊者”、“勇者”、“觅食者”三种技能树之外新增了“旅行者”技能树。“旅行者”技能树顾名思义就是一些和移动、收集相关的技能，但饶是如此，在翻看技能树时笔者还是会感到一脸黑线，因为此技能树下的 8 种技能里有 5 种都和玩家超控的坐骑有关，但在遍地篝火的正篇以及山地地形的 DLC 里玩家用得到坐骑的地方实在是有限，所以这一系列和坐骑相关的技能在笔者看来相当鸡肋。剩余的 3 个技能相比起来倒是较为实用，不管是增加 20% 资源物品栏

栏位的“囤积者”，还是增加稀有资源搜刮几率的顶“尖分解者”，亦或是相当于一个便携商店的“金属片搜罗者”，在减轻玩家收集压力以及整理资源这两个老大难的问题上做出了一定的努力，建议玩家优先点出这三个技能。

新收集物品

蓝凝晶

在正篇中早已富甲一方的玩家初次在 DLC 里购买新装备时可能会傻眼，因为“高贵”的贝纳克族商人在交易新装备时并不会使用金属碎片作为货币，取而代之的是“裂地”的特产——蓝凝晶。蓝凝晶数量稀少，除了完成任务后得到奖励以外只能在特定的地方才能采集到，玩家可以在商人处花费金属碎片和动物资源购买蓝凝晶地图来寻找资源点收集。



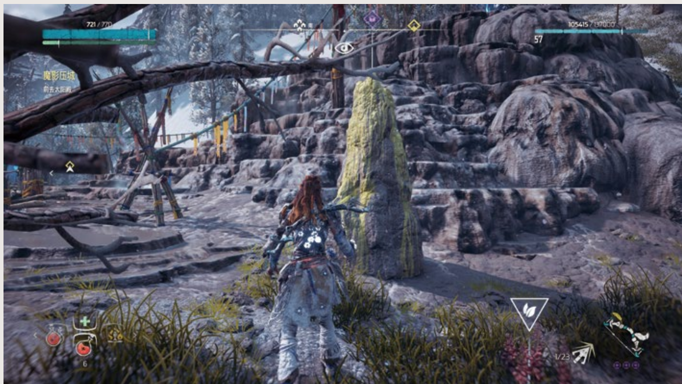
动物小塑像

除了前面提到的蓝凝晶之外，玩家同样可以从贝纳克商人处购买地图然后将这些来自 2042 年蒙大拿娱乐公司生产的动物塑像收集齐全，而由于一些塑像的收集点位于任务区域内，因此建议玩家做完全部任务后再按照地图集中进行收集。当收集齐所有动物小塑像后，玩家可以前往图示地点找到收藏家恩加克兑换相应的小塑像奖励盒。



颜料

颜料同样也是一个收集物品，但也可以在 DLC 主线任务“为了威拉克”中选择进行这个任务目标，该任务目标要求玩家在“歌声之陲”营地里找到颜料收藏家塞库里并从她那里领取收集颜料的任务，在完成收集后玩家可以从塞库里处领取到三个颜料奖励盒。



新机器

魔化

与正篇里的“堕落”所对应的，DLC 章节里玩家所遭遇的机器被一种名为“魔化”的神秘力量所困扰，这股力量正是来自于盖亚的辅助系统赫菲斯托斯。目前看来，DLC 中被“魔化”影响的机器比正篇里的“堕落”机器血量更厚、伤害更高，同时也正因为魔化的影响，在正篇里的神奇武器“堕落弓”在面对魔化机器时就没有了用武之地，这就要求玩家拿出更强的武器来对付这些越来越强的敌人。（虽然有强行推销 DLC 新武器的嫌疑……）



控制机塔

控制机塔的存在本身并不会给玩家带来任何伤害，但会给玩家的战斗造成很大的干扰。它会不断修复所有位于影响范围内的魔化机器，同时令玩家身上的织物护盾失效，因此将其迅速消灭或者超控是玩家在战斗开始时的首要目标。此外要注意的是，虽然超控控制机塔可以令附近的机器陷入眩晕状态，但在附近有大型机器的情况下并不推荐玩家强行去超控，直接在远处用弓箭射击它露出的冷却元件不失为一个更明智的做法。



炙炎者

初到DLC的玩家可能都会在这个“守门怪”的攻击下被虐得生活不能自理，这种类似豹子的大型机器在面对玩家时极其富有攻击性，除了远比本篇里的机器速度更快、伤害更高以外，其攻击附带的火焰属性也令玩家疲于奔命。

炙炎者的近程攻击招式一般是连续朝着玩家所在的位置进行两次飞扑，同时分别扬起左右两只带有火焰属性的爪子攻击玩家，如果玩家距离它非常近，则会在身体四周爆发出强烈的火焰。当玩家距离炙炎者有一定距离时，后者还会朝玩家发射一道速度极快的火焰冲击波，同时用背部的地雷发射器向玩家所在的方向排布靠近即爆炸的感应地雷。而当玩家的距离非常远时，炙炎者又会凭借出色的运动能力向玩家快速冲刺，同时点燃其经过的路径。

要应对炙炎者，首先就得限制它的机动能力，否则玩家很难凭借射箭来命中它的要害，笔者建议玩家首先使用绳枪将其五花大绑，然后再使用爆破弹弓的粘性炸弹进行输出，如果伤害不够的话还可以用冰芒将它快速冻住，这样对方所受到的伤害将会成倍增加。不仅如此，玩家也可以在炙炎者的地雷发射器上做文章，用撕裂箭将其从炙炎者的背上卸下来后，就成为了一把不错的重武器，当然，要想过去成功将武器捡起来还得花费玩家的一番功夫。



霜爪兽

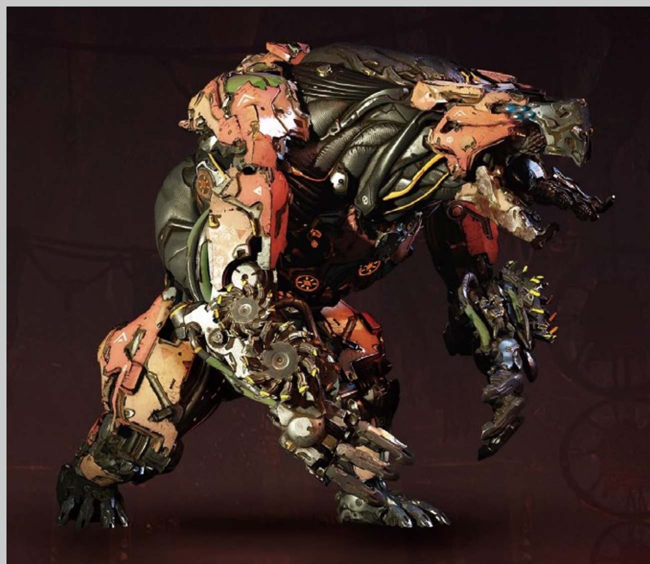
虽说和炙炎者在攻击模式上有一定的相似之处，但这种类似于熊的机器总体来说要比前者更强大一些。霜爪兽的攻击方式有很多种，尤其擅长用附带冰属性的爪子对玩家进行攻击。在使用爪子攻击时，霜爪兽会以一左一右的频率持续不断地向前方挥出利爪，玩家在躲避时应当注意冲着爪子挥来的方向进行翻滚而不是顺着爪子挥出去的方向，如此才能快速地摆脱霜爪兽的攻击范围。当玩家距离较远时，霜爪兽有时会选择朝玩家扔出冰球，有时则会以玩家所在之处为中心大范围地生成冰刺，只要玩家处于冰刺的影响范围内就会持续扣血。此外，霜爪兽还有一个十分具有特点而且伤害极高的攻击手段，那就是当玩家位于它的身边时，它会两腿直立起来，然后抓住玩家来一个熊抱，你可不要以为这是爱的表现，正相反位于霜爪兽胸部的冰冻单位在熊抱期间会持续不断地对玩家造成大量伤害，因此和霜爪兽作战时要十分注意和它保持一定的安全距离。

霜爪兽的弱点集中在它胸部的冰冻单位和双肩的冰冻囊上，背部的蓄电池虽然也是一个十分有效的弱点，但目标过小不易击中，建议玩家还是拿冰冻单位和冰冻囊做文章。首先用绳枪将霜爪兽绑住，然后使用贝纳克族先锋弓的硬点箭破坏冰冻单位，霜爪兽就会陷入冰冻状态，这时在对它进行攻击就要好打得多了。等冰冻状态过去后可以再瞄准双肩处的冰冻囊射击，以确保其持续不断地受冰冻状态的影响，直到冰冻单位和冰冻囊全部被破坏掉，霜爪兽也差不多迎来了死亡。此外，玩家在任务过程中拿到改进版的熔炉之火后打起霜爪兽来就简单了许多，由于机身弱火，因此使用熔炉之火发射出的火焰弹能够快速穿透霜爪兽的防御，造成大量杀伤，如果火焰弹命中了冰冻单位和冰冻囊 那么可怜的霜爪兽将会享受到“冰火两重天”的酸爽感，强烈推荐玩家一试。



火爪兽

火爪兽可以看做是霜爪兽的火属性版本，但作为DLC里的最终BOSS，血量和防御要比后者高很多。火爪兽的招式和霜爪兽基本相同，但多了一个跳起来空中转体然后用后背砸向玩家的招式以及拿起石板砸向玩家的招式，虽然招式都差不多，但火属性伤害还是要比霜爪兽的冰属性伤害来得猛烈许多。除了和霜爪兽一样弱点集中在胸部和双肩处之外，位于火爪兽尾部的蓄电池同样也是一个十分明显的弱点部位，但在正常情况下火爪兽都是面向玩家的，因此要想利用该弱点玩家就必须在作战时用绳枪将火爪兽绑住，然后再绕到其背后用电击箭射击蓄电池引发爆炸。由于此时火爪兽受到电击影响会进入眩晕状态，玩家可以趁此机会攻击其胸部和双肩的弱点。火爪兽的蓄电池共有两组，可以为玩家提供至少两次的电击机会，再配合其他弱点部位的破坏，基本上可以消耗其一半的血量，至于剩下的血量，则可以使用冰芒（火爪兽的机身弱冰）将其快速冻住，然后换上你威力最大的武器尽情输出吧。



全DLC任务攻略

注：由于DLC的主线和支线任务在游戏中被一同放到了支线和零工中，因此为了便于区分，下面的攻略会将DLC主线任务、支线任务以及零工分开，方便玩家进行查找。

DLC主线任务：冰尘雪野

安装完DLC后进入游戏就会发现地图上方多出来了一块未知区域，前往坟屯附近随着道路一直走就可以来到本次DLC的故事发生地——裂地。途中玩家会遭遇一只炙炎者的攻击，初次看到这只新怪的玩家可能会有一些不适应，建议提前带上绳枪和爆破弹弓这种万能组合，便足以应付这只“守门怪”了。接下来只要跟随任务指引抵达“歌声之陲”营地，即宣告任务结束。



DLC主线任务：萨满之路

1. 和“歌声之陲”营地里的阿拉塔克交谈后，再前往地图上的另一个任务点找到乌瑞亚的徒弟奈尔图克。和奈尔图克对话后埃洛伊被要求干掉附近的超控机塔以及被守护者控制的机器。超控机塔会不断修复附近的机器，因此要首先将它干掉，具体方式有超控和摧毁两种，不过考虑到附近没有什么大型机器所以建议玩家直接跑过去超控。超控后机塔会让附近的机器处于眩晕状态，走过去一一暴击即可。干掉全部机器后返回和奈尔图克交谈，他就会指引埃洛伊前往位于冰尖山脉的萨满之路寻找乌瑞亚。

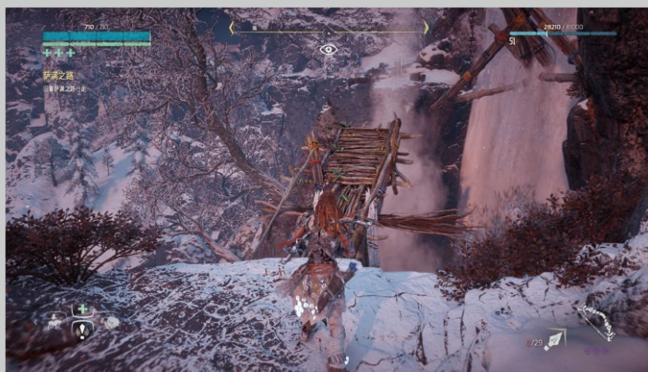
2. 顺着任务指引会到达冰尖山脉上的一个山洞，洞内的地形十分复杂且岔路较多，玩家一定要沿途激活路上看到的“仪式性标记”，然后根据标记发出的灯光来寻找到正确的道路。路上会遇到两只追猎者，先躲在暗处使用撕裂箭移除它们的隐身装置后即可更容易地将其干掉。

3. 出了山洞后就会正式进入萨满之路了，途中会遇到一座两端上下不断摆动的木桥，在它远端朝下时可以跳至桥上，然后等待远端朝上时再一鼓作气跳到对面的山崖上，如果玩家不慎掉落至桥下，同样也可以在下面找到另一条道路回到萨满之路（下面有一个蓝凝晶矿别忘记收集），所以不用担心操作失误的问题。继续前进会遇到第二座桥，首先根据任务指引将悬崖边的梯子放下，然后下到悬崖底部，再从底部另一处梯子往上爬（附近有一个颜料收集点），激活开关即可将桥修复，最后通过绳索返回至桥前，等待桥的远端升起后就可以安全抵达对面了。接下通过第三座桥的方式如法炮制。此后玩家会强制和一只霜爪兽交战，由于霜爪兽附近有一个控制机塔，因此要先将机塔摧毁才能放心对霜爪兽进行攻击。另外玩家也可以选择先用绳枪将霜爪兽固定在地面上，然后去超控机塔，这样可以让霜爪兽陷入眩晕状态一段时间。

解决掉霜爪兽后根据任务指引一直走到尽头，即可找到乌瑞亚的隐居所，途中路边有一处蓝凝晶收集点别忘了收集。进入隐居所之后发现前路被封，玩家需要通过左侧房间内的一个通风管道来到源节点处，靠着重建数据流的方式来恢复大门的电力。源节点周围有6个路由节点，其中一个节点处于损坏状态，剩下的路由节点每个节点都有两个数据输入输出端口，玩家需要控制其他路由节点的数据方向来避开这个损坏的节点，才能重建成功。

之后回到已经通电的大门处打开大门，跟随道路一直走找到另一个入口进入到乌瑞亚的隐居所深处找到乌瑞亚。紧接着玩家需要再次激活一个更为庞大的源节点路由系统，根据从源节点发出的数据实线找到第一个路由节点后就比较容易解锁了，只需要将所有路由节点一个个连接起来即可。

4. 和乌瑞亚对话后，在她的右边桌子上可以拿到雷暴枪，开启下一阶段的任务。



DLC主线任务：为了威拉克

1. 在“萨满之路”任务完成后即可开启本任务，玩家需要在4个备选任务目标里挑选2个目标完成后即可结束该任务。（PS：完成2个目标后系统会自动进行下一个目标，剩余的2个备选目标将不会出现在任务目标日志中）

●清理强盗营地：强盗营地位于地图的东边，去往它的途中会翻越雪山山脉，玩家只需根据任务指引就能到达。这里强盗的攻击手段和方式要比正篇里的强盗丰富得多，尤其是一些自带扫描器的强盗，让玩家的潜入作战变得十分困难，因此这里就不推荐玩家潜入了。个人建议使用精准箭远程爆头+使用长矛近战攻击的方式来进行作战，如果在正篇中已经拿到了织物护盾装甲的话会更简单一些。解决掉前面的强盗后，在任务指引下来到营地深处，这时强盗头目就会出现。强盗头目和他手下的装备都十分精良，玩家如果想再像之前那样“开无双”恐怕就会吃到不小的苦头，因此在这里建议玩家先潜伏在草丛中暗杀掉头目身边的小喽啰，然后等待头目将后背的燃料罐正对你时再用火焰箭引爆燃料罐，如此就能对其造成大量伤害。此外，在和强盗头目对战时建议提前喝好防火药剂换上防火服，否则即使有织物护盾的保护也够玩家喝上一壶的了。击败强盗头目后即可完成任务目标，同时获得新武器熔炉之火。

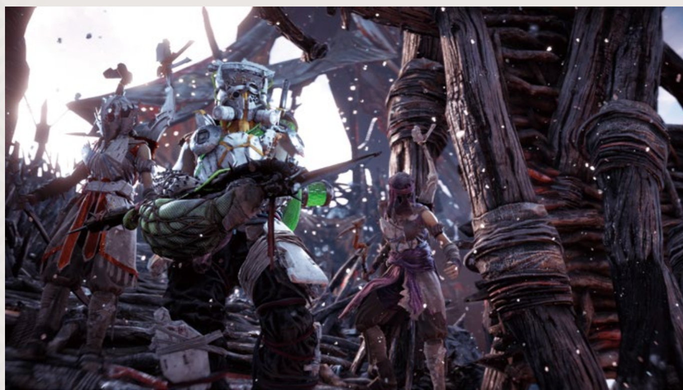
●收集颜料：在“歌声之陲”营地找到塞库里并和她对话后，前往收集分散在裂地各处的颜料，出发之前最好先在商人处买一张地图，按图索骥即可。

●完成狩猎场：此任务目标要求玩家前往雪吟地狩猎场完成一项狩猎训练，具体的狩猎场攻略参考下文中的难点奖杯指南。

●寻找并超控长颈兽：跟随任务指引来到长颈兽所在之处，附近有几只魔化好斗者和滑翔者，将它们干掉之后来到长颈兽面前用全息眼镜检查它的状况，发现缺少三个部件，接着跟随任务指引分别到附近找到丢失的部件。这里要注意其中稳定器部件附近有一只炙炎者，提前喝好抗火药剂以及装备绳枪来对付它。集齐部件后就可以让长颈兽复活，然后找准机会跳上去超控它即可完成此任务目标。

2. 完成2个任务目标后前往“歌声之陲”营地同阿拉塔克和乌瑞亚对话后再前往凝霜山脉与前者进行一场狩猎比赛。比赛的规则说是和酋长比赛猎杀机器的速度，但实际上只要在规定的时间完成击杀并且放飞信标即可。第一阶段的挑战比较简单，快速到达山顶后玩家需要解决的是一批由观察者、长腿兽以及食草者组成的敌人，它们的攻击以及防御都比较低，玩家穿上织物护盾使用长矛开启“无双”即可将它们快速干掉。第二阶段是解决两只冰雪咆哮者，这个阶段的

难点在于其周围游荡的锐齿兽以及观察者的干扰，所以玩家最好先使用长矛重攻击放倒一两只锐齿兽后对它们进行超控，这样在攻击冰雪咆哮者时所受到的干扰就会大大减少。第三阶段比较困难，玩家将会和酋长一起对付 3 只霜爪兽，在战斗一开始玩家就要注意通过跑位和绳枪将霜爪兽们一一分开，然后集中攻击霜爪兽的冰冻囊以及冰冻单位，如此引发的冰冻爆炸会让其陷入冰冻状态，受到的伤害成倍增加。一旦霜爪兽们有聚拢的趋势就要立即用绳枪进行控制，让自己永远只是面对一只霜爪兽的攻击，这样在战场中生存下来的几率就会大大提升。解决掉 3 只霜爪兽后任务即可完成，玩家同时获得新武器“贝纳克族冰芒”以及“贝纳克族威拉克酋长装束”。



DLC主线任务：防火带计划

1. 来到惊雷山前的长峡营地同阿拉塔克和乌瑞亚对话后进入到电池设施内，顺着任务指引经过一路攀爬到达大坩埚门前（途中会遇到冰冻咆哮者等敌对机器，不过由于这次的两个伙伴十分强力，所以并不需要玩家花费太多的力气）。

2. 大坩埚前有一大堆机器游荡，玩家会有两个选择，一个是走直线和门前的两只炙炎者以及一只践踏者硬拼，另一个是采取迂回战术，从右侧的高台上绕过去，但高台上也潜伏着许多的追猎者和好斗者。笔者个人建议玩家选择迂回路线，因为和炙炎者以及践踏者的战力比起来，虽然高台上的机器数量众多但清理起来的效率却非常高，使用插满线圈后的先锋弓和长矛互相配合基本上一箭 + 一矛就能解决一只追猎者，再加上身边的两个强力帮手，因此走高台显然要比走直线安全太多。

3. 进入大坩埚后顺着任务指引一路走到大门前，首先会碰到一只炙炎者和数只观察者在门前把守，将其干掉之后就可以对大门进行超控，但此时大坩埚会启动自动防御机制，召唤出一只闪电颚来攻击玩家。闪电颚的打法想必各位玩家在正篇里已经比较熟练了，只是这里需要注意的是走位躲避攻击时要留意四周的岩浆池，避免不慎跌入。干掉闪电颚后玩家就可以畅通无阻地进入到大坩埚内部了。



DLC主线任务：严冬之炉

1. 进入大坩埚后沿着任务指引一路向前走，道路会被一个不断喷出热量的通风口阻断，玩家需要用弓箭射击通风口旁边的一个魔化端口，将其恢复正常后再将这些端口作为支撑点爬上一处高台，接着借助空中货运磁轨上的货物越过通风口来到另一边。

2. 到达通风口另一边后往左走来到一个类似摩天轮一样旋转的转盘前，借助其上的支撑点往上攀爬，然后再往右来到一处高台上超控开关，即可关闭通风口并且与同伴汇合。

3. 和同伴汇合后往左来到左侧高台上再次借助空中货运磁轨上的货物抵达中断道路的对面，超控旁边的开关修复道路。接着就可以抵达任务目标点激活控制台。

4. 接下来玩家会来到一片机器生产区，其中游荡着许多机器，包括两只麻烦的炙炎者。不想和他们硬碰硬的玩家可以采取迂回战术绕过去。具体做法是来到右边，沿着右侧墙壁上的支撑点一路攀爬过去，如果走左侧的话也可以抵达目标点，但在途中需要解决两只残血的霜爪兽，对自己的技术有信心的玩家可以一试。

5. 穿过生产区后沿着任务指引走一段路就会来到回收区，要抵达对面的任务点首先需要往左走到一个长颈兽的圆盘上，然后通过绳降下到底部，接着来到中间的柱子处通过其上突出的支撑点攀爬到一个活动平台上。活动平台会定时自动上升和下降，接下来的路线基本上都是如法炮制，玩家需要利用数个活动平台以及支撑点最终到达左边区域的最高点，然后利用磁轨上的货物抵达任务目标点超控开关与同伴汇合。

6. 在下一个任务地点玩家需要解开一个颇为复杂的数据流谜题（具体解法如下图所示），之后继续向着任务标示出的核心前进。到达核心后发现其被一层防御罩重重包裹，玩家需要先超控旁边的控制机塔关掉防御罩，然后和一只火爪兽作战。玩家和火爪兽对战时要注意针对其弱点进行攻击，否则它那坚硬的外壳将会大幅削减玩家输出的伤害，建议使用绳枪 + “贝纳克族冰芒”这对武器组合将其快速陷入冰冻状态以后再进行输出。

7. 从大坩埚逃出来后利用篝火快速旅行去往之前去过的乌瑞亚的隐居所，分别和塞亚和阿拉塔克对话后就可以完成任务。





支线任务：水涝

在“歌声之陲”营地完成 DLC 主线任务“冰尘雪野”后，和蓝凝晶商人附近的朗莱对话，了解到山谷中有时会突然涌入大洪水，同时接到前往湖泊调查的任务。

到达任务点后，沿着泛滥的河流往上游一路走到一处古代遗迹“灰水坝”，注意河边会遇到一些猛咬者，

玩家可选择将他们干掉或者直接避开。

跟随任务指引进入灰水坝后，往上爬一段路即可进入水坝的控制室，使用全息眼镜检查控制室中间的操作简图，即可找到故障的原因为“进水塔故障，排水系统离线”，之后分别走近查看控制面板和简图，然后先撬开左边的大门，进去后再打开一扇门解救被困在里面的洪水肇事者基尔丹。

和基尔丹对话后，埃洛伊需要和他一起关闭水坝里的两扇闸门，才能清空水坝里面的洪水。每扇闸门的两边都有两个阀门，需要埃洛伊和基尔丹配合才能同时将其关闭。抵达第一扇闸门的一个阀门处后，埃洛伊需要顺着梯子往上爬到二层，然后顺着一段管道来到闸门另一边的阀门处，和基尔丹一同配合转动阀门并关闭水闸。接着跟随基尔丹来到第二扇闸门下方，由于道路被阻，埃洛伊需要独自寻找前往第二个水闸的路径。首先跳到洪水上方悬挂着的生锈平台上，接着再跳到对面的平台，然后一路往左走到尽头，最后爬上梯子顺着道路就可以来到第二扇闸门的阀门处。

放下阀门旁边的应急梯让基尔丹过来后，再次通过梯子往上爬到二层寻找通往第二个阀门的道路，注意和第一扇闸门不同的是，道路会在中段封闭，玩家需要在左边墙壁上找到一个正方形的管道然后蹲下来从侧面绕过去。到达第二个阀门后，基尔丹发现无法转动阀门，要求玩家跳到阀门的对重装置上对其施加压力。首先沿着阀门对面的道路往前走会发现两根黄色突出的金属管，沿着其中一根往上爬即可跳到空中的一个悬挂装置上，接着一路往上爬到顶端再通过绳降即可到达对重装置上。水位下降后，大坝底部会出现一只猛咬者，玩家只需喝一个冰冻药剂然后站在边缘的平台之上对它射击即可。

击败猛咬者后，在其尸体上找到发射体后根据任务指引回到控制中心（途中需要留意水坝底部隔壁的空间内还有一个阀门存在，过去将管道修复到正确的线路后即可解锁“大坝泄洪”奖杯），按照“左上下上左”的顺序解开燃料库门旁边的全息锁。接着在贮藏室内找到蓄电池后再和基尔丹对话，然后返回控制室更换蓄电池即可让大坝重新正常运作。最后再通过篝火快速旅行到任务指引处和朗莱对话即可完成任务。



支线任务：三猎手

完成 DLC 主线任务“萨满之路”后返回“歌声之陲”营地和伯格兰德对话后开启这个任务。第一步是跟随任务指引找到失踪的三名威拉克猎人然后和他们对话，第二步需要玩家清理前方的两座控制机塔以及附近的机器。首先快速跑过去对机塔进行超控，然后再解决剩下的长腿兽和炙炎者，三名猎人也会参与作战，帮忙让长腿兽附上一个麻痹状态，玩家可以集中精力先干掉炙炎者之后再来清理附近的长腿兽。解决完后与猎人们对话并前往下一个狩猎地点，狩猎时玩家要注意控制机塔附近隐形的追猎者，如果直接过去超控机塔的话大概率会受到干扰，因此可以采取提前触发地雷的方式将它们勾引到洞穴之外然后再回去超控机塔的战术。最后一个狩猎地点需要通过狩猎来获得猛咬者的尖牙，要对付猛咬者本身难度不是很高，但玩家要注意战场上的冰河，避免因不慎掉落而受到伤害。狩猎完成后返回“歌声之陲”营地和伯格兰德对话后即可完成任务。

支线任务：仗义洗冤

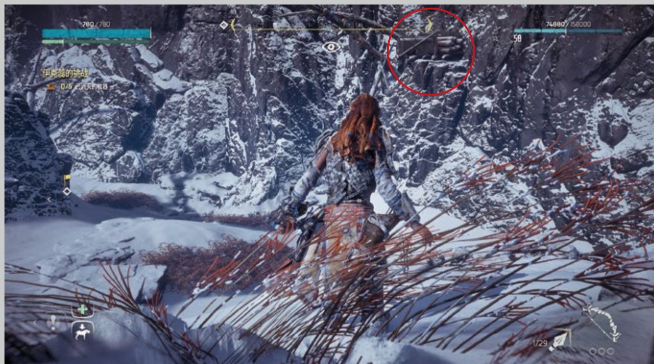
完成 DLC 主线任务与“为了威拉克”后回到“歌声之陲”营地即可触发这个支线任务，玩家和伊讷图特对话后前往任务指定地点对案发现场展开调查。首先和附近营地里的芙拉尼对话获知具体的案发地点，到达现场后使用全息眼镜扫描即可发现凶手的踪迹，一路追踪来到一个山谷中和 3 名敌人交战。3 名敌人不会同时和玩家近战肉搏，而是由其中的 2 名敌人站在高处向玩家射击以及扔地雷，如果玩家此时穿着织物护盾装备的话就要格外小心了，敌人射出的箭矢以及攻击都会附带一个让护盾无效的效果，因此要注意翻滚躲避。武器建议使用熔炉之火或者贝纳克族先锋枪。杀死最后一名敌人后在左边的营地里使用全息眼镜找到证明伊讷图特清白的证据，然后去往执刑地割云峰（途中会遇到一个冰瀑布阻断前路，玩家只需沿着右边的悬崖爬上去即可完成翻越）。找到伊讷图特后附近会出现两轮敌对机器，第一轮是一群好斗者，第二轮是 2 只霜爪兽，要用绳枪先固定住一只，然后将另一只引开一定的距离然后各个击破，要使用改进版熔炉之火和霜爪兽作战，效率非常高。解决完霜爪兽之后玩家只要返回“歌声之陲”营地和伊讷图特对完话就可以完成任务。

支线任务：幸存者

在“哭丧者之石”关口接到任务后跟随任务指引前往指定地点寻找两名失踪的猎人，抵达目标地点后就会发现一名猎人正遭到食草者的围攻，帮助她解围并触发一段剧情对话后紧接着就会遇到一群好斗者和滑翔者的围攻，干掉好斗者最有效率的方法是使用长矛攻击，而滑翔者的话只需要使用贝纳克族先锋弓拉满射一发火箭即可将这些烦人的鸟儿从空中拉下来。解决完好斗者和滑翔者后和这位名叫伊克蕊的女猎人对话，然后出发前往另一个地点寻找她的同伴梅伦。去到任务地点后首先会和一群长腿兽及好斗者战斗，在对阵长腿兽时只需使用一把插满电击线圈的战弓即可快速令它们失去战斗力。最后的重头戏是一只炙炎者，但如果玩家使用了贝纳克族冰芒后，战斗的难度就会直线下降，只需反复将它冰冻然后进行输出即可。干掉炙炎者后带着伊克蕊的保密请求返回“哭丧者之石”关口和白牙酋长对话后即可结束任务。

零工：伊克蕊的挑战

完成支线任务“幸存者”后，伊克蕊回到了狩猎场，邀请埃洛伊和她一同完成一项狩猎挑战，挑战的内容是用有限的弹药击败 10 只机器。这项挑战里玩家所得到的弹药十分稀少，仅有 30 支猎手箭、25 支硬点箭和 5 支火焰箭。想要得到全日徽章的话玩家就得连续击败包括好斗者、食草者、践踏者、咆哮者在内的 10 只机器，同时确保剩余弹药量大于零。整场战斗分为四个阶段，第一个阶段的对手是 4 只好斗者，玩家首先应当借助场地四周的 3 处圆木陷阱（具体位置如图所示）击杀其中的 3 只好斗者，剩余的一只则配合伊克蕊冰冻后再进行输出，如此至少可以将猎手箭的消耗量控制在 15 支以内。第二阶段是



▲圆木陷阱一般位于山崖上，玩家只需向其射一箭即可成功触发陷阱。

游见识 PREVIEW & REVIEW

DLC补完计划

3只食草者，此阶段比较简单，只需要玩家使用火焰箭引爆其背后的燃料罐即可将它们干掉，基本上一支火焰箭就至少能解决一只食草者，而5支火焰箭的持有量对于玩家来说绰绰有余。第三阶段的敌人为两只践踏者，玩家在攻击践踏者时应当注意让它们远离伊克蕊的射程，这样在使用箭矢引爆践踏者腹部的处理单位后能让其持续燃烧至死，而不至于被伊克蕊的冰冻攻击所打断。最后一个阶段是一只火焰咆哮者，如果此时玩家所剩余的箭矢还有15支以上的话基本就能够成功通过挑战了，火焰咆哮者的弱点是背后的货物囊和头部下方的食道，玩家首先应当将其引到伊克蕊的射程之内，等待其被冰冻后瞄准两个弱点进行射击，基本上如果两个弱点被射爆后再补上一两箭就能将它彻底干掉了。

零工：你知我知

从"歌声之陲"营地出来后，沿着左边的分岔路一直走会碰到一个萨满叫住艾洛伊，叫她在一个洞穴里寻找制作长矛的材料。沿着任务指示一路走到一个无人机库，一进去就会发现追猎者的地雷，站在高处往下射击就可以将它们一一破坏掉。进入机库后使用全息眼镜探查到一个平台控制台，玩家过去将其激活就可以使无人机移动到平台下方，然后踩在无人机的尾翼上就可以抵达左侧高处的平台。按照"右下右"的顺序解开全息锁后进入到里侧的房间内，顺着道路一直走就会来到另一个无人机库，里面停放着一架完好无损的无人机，玩家只需将其上的导轨拆下来，然后离开机库去和萨满对完话即可完成任务。（P.S. 从机库出来时会遇到一只追猎者，用撕裂箭 + 硬点箭将其干掉即可）

零工：穿地兽

完成DLC主线任务"为了威拉克"后前往长峡营地和乌姆纳克对话开启此任务，然后跟随任务指引前往目标地点。此次任务的对手是一只魔化碎石者，战场位于一个山谷中，且附近有一个控制机塔。首先爬上控制机塔所在的高台并将其超控，然后再和魔化碎石者进行战斗，使用武器贝纳克族冰芒将魔化碎石者快速冰冻后再用硬点箭速射就可以高效地将它干掉，之后再返回长峡营地和乌姆纳克对话完成任务。

零工：增强版

完成DLC主线任务"为了威拉克"后前往长峡营地和瓦尔加对话开启此任务，任务会为埃洛伊在DLC中得到的几把新武器进行改进，进一步提升它们的威力和易用性，可提升的武器包括"熔炉之火"、"雷暴枪"、"冰芒"，分别要求玩家得到"咆哮者的口鼻"、"风暴鸟的利爪"以及"闪电颚的下颌"。其实在DLC主线任务中玩家就可以取得"咆哮者的口鼻"和"闪电颚的下颌"，因此只需要再去和风暴鸟完成一场战斗便能完成所有的武器增强任务。对于风暴鸟，相信通关过本篇的玩家不太陌生，对于它的打法也有很多种，这里笔者提供一种作为参考。首先使用绳枪将其绑在地上，然后使用火箭和撕裂箭破坏它的燃料罐和闪电枪，最后再用冰系战弓或者冰芒将其冻住进行输出。这样的打法由于绳枪的存在，将会最大程度上保证玩家的安全，并且针对风暴鸟的弱点将其迅速击杀。三把武器改良完毕即可解锁奖杯 :全改良武器。

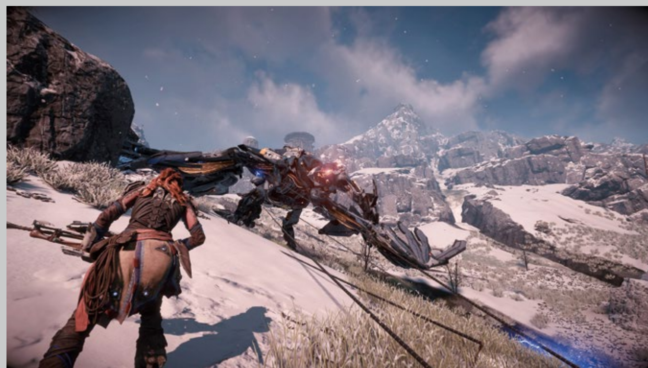
零工：出熔炉记

完成DLC主线任务"严冬之炉"后开启此任务，任务要求埃洛伊找到并干掉5只火爪兽，不管是从剧情还是实际战斗来看，火爪兽都可以算是DLC里最难打的一种机器。而本任务所要求猎杀的几只火爪兽分散在裂谷里的各个角落，每个位置的环境和情况都各不相同，因此玩家需要根据作战地点和情况针对性地布置战术，才能最大限度地保证自己的安全。

●最北边任务点的火爪兽附近有一只锐齿兽，如果不先将其干掉的话会对玩家造成不小的干扰。由于锐齿兽也会受到火爪兽火焰效果的影响，因此干掉它也花费不了太多时间。

●东边任务点有两只火爪兽，但阿拉塔克会和你一起战斗并且在大多数情况下能够拉走其中一只火爪兽的仇恨，如果在战斗过程中两只火爪兽聚在了一起则要想办法通过走位将其中一只引开，始终确保玩家和火爪兽处于一对一的状态。

●最西边的任务点比较困难，因为除了火爪兽之外还有许多践踏者以及一只炙炎者，并且如果玩家直接通过篝火快速传送过去的话会有很大几率直接触发战斗，在面对几只巨型机器的围殴下我想除了落荒而逃之外没有其他的选择。笔者建议玩家放弃直接传送，而选择从最近的"歌声之陲"营地跑过去，先在外围勾引并干掉炙炎者和其他一些机器，然后再吸引住火爪兽的仇恨，将其引到北边山脚的位置，这个地方较为空旷并且践踏者并不会强行追过来，很适合用来和火爪兽进行一对一战斗。还有一种办法是使用堕落弓对践踏者进行洗脑，让机器们自相残杀一段时间后再出来收拾残局，但此方法具有一定的危险性，如果中途就被炙炎者和火爪兽发现并强行被拖入战斗的话，困难程度会成倍地增加。


奖杯一览

奖杯名称	杯种	解锁方法
走完萨满之路	铜	剧情奖杯
已赢得威拉克挑战	铜	剧情奖杯
已完成第二次征讨之行	铜	剧情奖杯
征服高山	银	剧情奖杯
大坝泄洪	铜	已完全排空了灰水坝中的洪水
已赢得伊克蕊的挑战	铜	已在雪吟地狩猎场与伊克蕊再度会面，并在她设计的挑战中取得了第一名
武器全线升级	银	已从瓦尔加那里获得了三种武器的改良版
已完成所有任务	银	完成冰尘雪野中的所有支线任务和零工
已完成所有活动	银	已在裂地里完成了长颈兽、强盗营地和狩猎场的任务
初试长矛改装器	铜	已在长矛上使用了一个改装器
5次跳下攻击	铜	使用跳下攻击技能干掉5个敌人
已修复5种机器	铜	已在5种不同的机器身上使用过机器修复或坐骑修复技能
已干掉15只炙炎者	铜	干掉15只炙炎者机器
已干掉10只霜爪兽	铜	干掉10只霜爪兽机器
已干掉6只火爪兽	铜	干掉6只火爪兽机器
已禁用所有的控制机塔	铜	通过超控禁用了所有的控制机塔，或者将其全部摧毁
已找到所有颜料	铜	已在裂地找齐了所有的颜料
已找到所有的动物小塑像	铜	已在裂地找齐了所有的小动物塑像
首次蓝凝晶交易	铜	已使用蓝凝晶完成了一次特殊武器或者装备的交易
冰尘雪野的全部技能	铜	已习得冰尘雪野中的所有新技能
达到60级	银	已达到玩家级别60级

奖杯综述

本次DLC新增的奖杯共有21个，由16个铜杯和5个银杯组成。正常情况下如果玩家做完DLC主线以及数量不多的支线任务后就可以解锁百分之八十的奖杯，剩下的基本上就是有关收集和等级相关的奖杯了，整体难度不太高，大约花费12小时左右就能解锁全部的奖杯。

重难点奖杯指南

大坝泄洪

这个奖杯做起来并不困难，但很容易会被漏掉。奖杯要求玩家完全排空灰水坝里的洪水，而刚好有一个支线任务“水涝”也要求玩家前往灰水坝关闭失效的水闸，如果玩家闷头跟着支线任务走的话，最终就只会关闭三处水闸里的两处，而达成奖杯解锁条件的最后一处水闸的阀门位于大坝底部左侧的空间（支线任务也会经过这里），将失效的水管进行重新排列让洪水流出大坝即可解锁奖杯。



已完成所有活动

奖杯的内容是在裂地里完成长颈兽、强盗营地以及狩猎场的任务，其中长颈兽和强盗营地在通关的过程中即可顺便完成，惟一有难度的就是狩猎场挑战了，玩家必须要拿到3个全日徽章才算完成狩猎场任务。第一个挑战要求玩家在55秒内使用雷暴枪杀死6只小型机器和1只劫掠者，时间非常紧迫。玩家在落地后应当抓紧时间解决附近的4只小型机器，争取在劫掠者还没有出现前将它们干掉，这样面对劫掠者就会轻松很多，与劫掠者战斗时要注意抬高一点枪口让其瞄准在劫掠者的背部，争取引爆位于劫掠者背部的蓄电池，如此便能节省下大量的时间。第二个挑战要求玩家在3分30秒内干掉一波波来袭的机器，这个挑战没有什么太厉害的怪物，难点主要在与玩家需要接连更换3个战斗地点，因此为了抢时间，建议玩家一边打一边慢慢向下个战斗地点移动。战斗中会有不少观察者出现，玩家在和观察者战斗时要注意射它的眼睛部位，基本上就可以做到一箭一只，其他的机器可以直接用长矛进行攻击，效率会提高不少。第三个挑战最有难度，要求玩家在4分30秒内接连和两只炙炎者、两只冰冻咆哮者以及两只霜爪兽战斗。由于炙炎者的高机动性，玩家对付它还是要花费不少时间，笔者建议玩家在落地后先进入隐匿状态，然后使用撕裂箭将其中一只炙炎者背上的地雷发射器卸下来，再趁其不备前往掉落地点拿到这把重武器进行战斗。地雷发射器的优点在于伤害高并且射速快，非常适合这种需要抢时间的战斗，借助这个方法，玩家将战斗时间控制在2分钟以内便算是胜利。接下来相比于第一场，剩下两场就比较简单了，只要掏出你的改进版熔炉之火，向这两种冰属性机器尽情倾泻你的火焰弹吧！



5次跳下攻击

该奖杯要求玩家使用跳下攻击技能干掉5个敌人。首先要确保自己已经学会了跳下攻击技能，然后寻找一些血量较少、能够被玩家一击必杀的敌人，比如观察者、食草兽、好斗者等，在裂地不好寻找目标的话返回正篇世界中同样也可以完成解锁此奖杯。

已修复5种机器

该奖杯要求玩家在5种不同的机器身上使用过机器修复或坐骑修复技能。首先同样得保证已经学会了相关的修复技能，由于修复技能能够对坐骑以及被玩家超控后的机器起作用，因此除了坐骑之外玩家还需要找到4个不同种类的机器完成超控，然后换上低攻击武器攻击一下再进行修复即可解锁此奖杯。





发售了将近两个月的策略游戏《马里奥＋疯兔 王国之战》在这个月迎来了首个DLC，这款名为“Ultra Challenge Pack”的DLC将为玩家解锁8个更高难度的挑战关卡，并且还将加入5张多人合作挑战地图。本期DCL补完栏目将会为玩家带来全部8个新增挑战关卡的分析以及攻略，帮助玩家更快更有效率地完成挑战。

DLC 补完计划 DLC GUIDE

文 北山杉 美编 咕噜

马里奥 + 疯兔 王国之战		UbiSoft NS	
Mario+Rabbids Kingdom Battle		策略	中文版
2017年8月29日	本地1～2人	无对应周边	
售价为59.99美元			

全DLC挑战关卡攻略



综述





本次DLC解锁了8个分布于各章隐藏地区的挑战关卡，每章各有2个，玩家只需前往每个章节的隐藏区域，即可开始挑战。每章隐藏区域的位置在之前的研究中已经写过，这里就不再赘述了，建议玩家最好通过每个章节的入口（即大炮），而并非洗衣机来进入对应章节的隐藏区域。



1-S1 “快一点”进攻

挑战目标：击败全部敌人

回合数限制：1回合

推荐队伍配置：马里奥+疯兔马里奥+疯兔路易

挑战攻略：本关的敌人虽然看起来比较分散，而且数量众多，要在一回合内将它们全部解决掉并不是一件易事，但只要仔细对敌人进行分析就会发现它们全部是由花园ZIGGY和庭院大槌组成。花园ZIGGY是本作最弱的一种敌人，只有50点血，基本上一个滑铲就能直接干掉一只，而庭院大槌的数量只有两个并且挨在一起，每只血量为



©2017 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved.

150，只需要使用远程范围伤害武器即可一击解决。本场战斗玩家可将敌人分成两部分，每部分由一名队员来清理。一开场主角的右手边有两只ZIGGY以及两只大槌，对此可以派出疯兔路易先使用滑铲解决掉ZIGGY，然后再用火箭筒轰杀剩余的两只大槌。对于左边的敌人可以使用疯兔马里奥进行清理，它的连续爆炸滑铲能够解决掉左边的大部分ZIGGY，剩下位于最高处的两只ZIGGY虽然不在疯兔马里奥的移动范围内，但只要将其移动到图示位置然后使用“磁力热舞”特技即可将两只ZIGGY吸引至身边一并解决，玩家甚至可以在不动用马里奥的情况下就能完成此挑战。


■将疯兔马里奥移动到图示位置然后使用“磁力热舞”特技。



1-S2 奇诺比奥罕至之径

挑战目标：护送奇诺比奥

回合数限制：8回合

推荐队伍配置：马里奥+疯兔马里奥+疯兔路易

挑战攻略：本关的敌人和1-S1一样，主要为花园ZIGGY+庭院大槌的组合，但不要以为在一回合内快速解决掉它们之后就能万事大吉了，从第二回合开始，游戏在每回合都会刷新出新的敌人（以大槌为主），刷新的方式通常是先露出两只耳朵，然后在下一回合刷新出来，并获得优先进攻权。因此玩家要做的不仅是要清理怪物，同时还要负责替奇诺比奥“挡枪”。一开始奇诺比奥会被几只大槌包围，玩家可以派出疯兔马里奥将其周围的大槌解决掉（注意这里要慎用爆炸滑铲，以免误伤到奇诺比奥，推荐使用“磁力热舞”+近战攻击），而另一边剩余的敌人则由疯兔路易来解决。奇诺比奥在整个战斗过程中每回合都需要保持最大的移动范围，不然一直到第8回合都无法到达目标区域。玩家在跟随奇诺比奥的过程中要注意“抢点”，具体做法是先观察还没刷新出来的敌人的位置（露出来的半截耳朵），然后让三名队员分别移动到耳朵旁边，注意最好不要太过靠近奇诺比奥，以免被大槌的范围攻击误伤，比如奇诺比奥在敌人的前面两格左右的位置时，那么玩家就可以移动到敌人身后挨着敌人，这样敌人刷新出来后就会直接攻击身后的玩家，而不会去攻击奇诺比奥，然后在第二波敌人刷新出来之前再把上一波敌人清理掉即可。如此就可以比较安全地将奇诺比奥护送至目标区域。



2-S1 超级效果大乱斗

挑战目标：抵达多个区域

回合数限制：1回合

推荐队伍配置：马里奥+疯兔马里奥+疯兔路易

挑战攻略：本关要求玩家在一回合内同时抵达6个区域，虽然看起来不可能，不过和本篇里的一些挑战关卡一样，玩家需要借助场地中百分百触发“弹跳”超级效果的大槌来实现这个目标。一开始我们的目标是左右两个区域，首先让马里奥装备上初始攻击武器（就是攻击力最低的那个），然后朝旁边的大槌射上一枪（左右两边都可以），这时受到攻击的大槌会过来对马里奥进行攻击，由于大槌的攻击是范围伤害，且玩家一开始三名队员都是聚在一起的，因此三名队员会各自飞出场地边缘，然后自动重生至左右两个目标区域内。解决掉最近的两个区域后，玩家此时再操控马里奥来到最上面的那只大槌身后的位置，这个位置可以让剩下的两名队员通过马里奥来完成接力跳，分别到达顶端左右两边的目标区域内。这里要注意的是，剩下两名队员在进行接力跳之前要先将附近的两只大槌解决掉，否则最后一步会被其干扰到，解决的方式使用滑铲即可，不必使用武器。当剩余的两名队员到达顶端左右两边的目标区域后，玩家即可结束该回合，马里奥身前的敌人在攻击马里奥时会顺便将马里奥打飞到最后一个目标区域内。





2-S2 方阵互斗

挑战目标：击败全部敌人
回合数限制：3回合
推荐队伍配置：马里奥+疯兔马里奥+疯兔碧奇/疯兔路易
挑战攻略：本关的敌人全部由大槌和大盾组成，由于敌人的数量众多，且3名队员的位置较为分散，建议玩家带上具有大范围高伤害武器和特技的队员，笔者用的组合是马里奥+疯兔马里奥+疯兔路易，带上疯兔路易主要是考虑到其拥有无视任何超级效果的“超级屏障”特技，这在面对大盾和大槌时十分有用，在实际游戏中玩家也可以将疯兔路易替换为拥有攻击车的疯兔碧奇或者路易。一开始位于场地中部的马里奥将会面临左右共四排的大盾们的夹击，不过此时马里奥的血量是完全可以撑过敌人的一轮攻击的，为了给疯兔马里奥在第二回合的攻击制造空间，玩家可以使用马里奥向左滑铲一名敌人后穿过一排大盾，使用武器再解决掉附近的一名敌人后待命（可以放一个监视特技）。疯兔马里奥一开始附近有4只大槌，普通攻击配合爆炸滑铲即可在一回合内将它们清理掉，接着来到左边高台边缘待命。右边高台上的疯兔路易同样面临着4名敌人的威胁，但前者的攻击力就不足以同时消灭它们了，推荐玩家先消灭其中的两名，然后再尽可能地将剩余两名敌人削弱后即可结束该回合。由于中部敌人数量众多且都是范围攻击，因此敌人在争相攻击马里奥时会被各自的攻击磨掉不少血量，在第二回合中，玩家先使用疯兔路易来到中部附近（途中用滑铲可以干掉两名敌人），然后用“磁力热舞”+近战攻击清理掉中部的大部分敌人（至少可以解决4只左右），剩余的敌人就比较好打了，并且血量也剩不下多少，玩家在第三回合可以轻松将其各个击破。



3-S1 胶着情境

挑战目标：击败全部敌人
回合数限制：1回合
推荐队伍配置：马里奥+疯兔路易+疯兔马里奥
挑战攻略：本关要求玩家在1回合内击败由ZIGGY、蹦跳兔、大槌、大盾组合成的敌人，不仅如此，本关的一大特点是敌人在一开始会优先攻击玩家，并且蹦跳兔和大盾一定会让玩家的三名队员同时受到“蜂蜜”超级效果的影响，这样一来就会让玩家无法进行移动。破解的方法很简单，首先用疯兔路易的火箭筒朝河对岸聚集在一起的敌人射击，吸引对岸的大槌过来攻击马里奥和疯兔路易，在攻击的过程中一般会触发一个“弹跳”的超级能力效果，可以让玩家身上的“蜂蜜”超级效果解除，之后敌人的数量也没剩下多少了，用滑铲+攻击解决掉剩下的敌人即可。



3-S2 开始然后数到十

挑战目标：击败28名敌人
回合数限制：8回合
推荐队伍配置：马里奥+疯兔路易+疯兔马里奥
挑战攻略：本关的难点主要在于战场空间太大，而敌人的站位又比较分散，因此不容易将其集中在一起一并解决，比较消耗回合数，建议玩家带上疯兔马里奥，后者的“磁力乱舞”特技能够让它将分散开来的敌人聚集在一起，是一个非常实用的特技。除第一回合外，每个回合战场还会不断刷新出新的敌人，不过大多以女武神、支援兔为主，此外，玩家还需要注意的是从第5回合开始，战场上会刷新出中BOSS糖骷颅，最后一轮则会刷新出一些血量比较低的ZIGGY。玩家一开始最好先派疯兔路易和马里奥分别到左右两边的高地上抢占有利地形，顺便解决掉高地上的敌人，中路则由攻击力高的疯兔马里奥正面突破，在合适的位置使用“磁力乱舞”特技可以收到比较不错的效果。接下来刷新出的小怪要注意预防“墨汁”超级效果，如果中了的话要及时找队友配合将其净化。糖骷颅刷新出来后，可以让疯兔马里奥过去消耗它的血量，然后等到最后一轮敌人刷新出来后（一般会刷新在糖骷颅周围），用“磁力热舞”+近战攻击将糖骷颅和周围刷新出的敌人一并解决，然后剩下的少量敌人就可以各个击破了。





4-S1 最终的勇气之跳

挑战目标：护送史庞尼
回合数限制：1回合
推荐队伍配置：马里奥+疯兔路易+疯兔耀西
挑战攻略：本关要求玩家在1回合内将史庞尼送至目标区域。这关可以看作是2-S1关卡的升级版，由于史庞尼距离目标区域较远，通过直接的方法是无法正常到达目标区域的，这时就要借助高台上拥有“弹跳”超级效果的ZIGGY来帮一把了。本关的敌人会百分之百的触发效果，所以玩家不用担心触发概率的问题。首先玩家需要让史庞尼移动到最高的那层平台上，但途径的水管被一只大槌堵住了，这时玩家可以派马里奥上去，从远处朝那只大槌射击，将它引开水管口。在史庞尼上去之前，玩家需要对高台上的ZIGGY进行一番清理，目标是留下两只必要的ZIGGY，其余会对史庞尼的行动产生干扰的ZIGGY都

可以清理掉。具体做法是首先派疯兔路易移动到马里奥附近（靠前一点）的位置，然后使用火箭炮对高台上的ZIGGY射击，将中间的掩体破坏掉，最后操纵疯兔耀西和疯兔路易完成接力跳跳至高台上，发动暴力踩踏能力先清理掉靠得最近的两只ZIGGY，最后再使用武器干掉最右边的那只，这时高台上就只会剩下最左边和最上面两只ZIGGY了。此时玩家就可以放心大胆地将史庞尼移动到最左边的那只ZIggy的面前结束回合，然后凭借两只ZIGGY的"配合"将其送至目标区域。





■当高台上的ZIGGY只剩下2只后，将史庞尼移动到此处即可结束回合。

4-S2 酷霸王 Jr. 的大反击

挑战目标：抵达多个区域

回合数限制：5回合

推荐队伍配置：马里奥+疯兔马里奥+路易

挑战攻略：本关要求玩家在5回合内抵达战场中的16个区域，并且面对的敌人是比较强力的机甲Jr.、噗瓦力奥、噗哇路易以及熔岩女王。玩家的目标应该是在每一回合都尽量让3名队员分别占领一个区域，这样5回合下来，就可以占领15个区域，而由于战场上会随机落下岩浆，并且目标区域之间相隔的距离比较近，在前期一旦被岩浆击中触发"燃烧"超级效果基本上就会额外多占领一两个点，因此本关玩家的难点在于怎么样更有效率地击败敌人，同时避免对自己造成太多的伤害。在队伍里带上路易是一个比较稳妥的做法，路易增加移动范围的特技能够让他即使处于离目标区域较远的位置时也能及时移动过去，并且还可以用来拯救被噗瓦力奥的"蜂蜜"超级效果击中的队友。玩家在一开始时应当首先解决掉机甲Jr. ，解决的方法在之前的研究中也曾提到过，同时使用马里奥和路易加起来多达5次的监视特技，最后再配合疯兔马里奥的攻击，在一回合内就可以干掉机甲Jr.。剩下的敌人中玩家首先解决的应当是噗瓦力奥，后者的"蜂蜜"超级效果会对玩家的行动造成极其大的干扰，最好集中火力将它干掉。值得一提的是，即使玩家提前将敌人全部解决掉，之后的一回合同样还会重新刷新出噗瓦力奥出来，此时玩家就要注意自己的位置，提前采取行动，建议留下路易和马里奥的监视特技专门用来对付它。顺带一提，玩家最好将抵达区域的顺序固定下来，比如笔者建议一般先是在中间（中间的区域比较密集，被岩浆击中后更加容易踩到其他额外目标区域上）再到右上，然后一直到左下。遇到噗瓦力奥时尽量不要靠它太近，以防被它的"磁力热舞"特技干扰到，除非有一击必杀的把握不然还是建议玩家在远程射击放风筝，这样是比较安全的做法。





文 苍穹 美编 Juxi 本文对应游戏版本 :1.02

本次研究补完经典模式的打法心得。目前利用"穿墙 Bug"等邪道手段《邪恶深处 2》的 TA 通关成绩已经压缩到 2 个小时以内。如果各位玩家有什么独到打法，都欢迎给"热血最强"栏目投稿。

PS4 XOne	
邪恶深处 2	Bethesda
The Evil Within 2	动作冒险 中文版
2017 年 10 月 13 日 本地 1 人	无对应周边
售价为 399 港币	

经典模式通关心得

模式特性

首先再明确一下本模式的特性：

①敌人 AI、配置、伤害值、血量，以及资源数量、制作弹药的消耗等基本与"梦魇"难度相同；

②全程没有自动存档，只能使用储存终端机存档 7 次，也无法换装游玩；

③流程中几乎不会出现凝胶和武器零件，主角和武器都无法进行升级；

④杀死敌人不会掉落绿色凝胶，但仍有几率掉落火药等补给品；

⑤原本能开出绿色凝胶和武器零件的置物柜，内容会改成其他素材。

⑥打靶游戏原本奖励的绿色凝胶和武器零件，会改成火药粉和药草。



存档规划

经典模式只允许存档 7 次，而 2 代共有 17 个章节，合理划分存档位置是挑战本模式的前提。基本的理念是"在容易翻车的难点之前存档"，具体划分时期可以根据玩家的个人习惯微调。笔者的存档规划如下，仅供参考。注意，建议每次储存都选择新的档位，不要覆盖存档。

存档 1：第 1 章～第 3 章中段。这一段以收集武器和资源为主，其实并没有太大的难点。只不过考虑到流程较长，一旦失误，返工的步骤非常繁冗，存档的更大意义在于缓解玩家的心理压力。

存档 2：第 3 章后段～第 5 章结束。第 6 章遇到的 Watcher 有一击必杀的招式，因此把存档断在进入骨髓空间前。

存档 3：第 6 章～第 7 章结束。第 8 章对史蒂芬诺的 BOSS 战是本模式的一大难点，故应提前存档。

存档 4：第 8 章～第 9 章结束。第 10 章开场的木屋防守战相信就会卡住不少玩家，需要反复练习。

存档 5：第 10 章～第 11 章中段。在第 11 章对 Harbinger 的 BOSS 战之前存档。

存档 6：第 11 章中段～第 13 章中段。第 13 章结尾穿过火焰的桥段同样是一道难关，需要提前背版才能顺利通过。而第 15 章最后的初代 BOSS 三连战里，"六爪贞子"也会秒杀玩家。

存档 7：第 13 章后段～第 15 章中段。最终 BOSS 拥有一击必杀的招式，不过还是建议在遭遇 Effigy 之前就存档。

最后：一鼓作气通关！

© 2017 Bethesda Softworks LLC

TIPS 主角被敌人发现时会原地愣一下，这在经典模式下很容易导致悲剧，强行突破时一定要把这个停顿计算在内。

挑战思路

◆安全至上

经典模式下敌人造成的伤害为生存难度的 1.5 倍，主角也无法升级血量，因此被一般的杂兵打到两下就会直接致死，容错率很低。游戏的过程中要秉承“安全至上”的战略方针，能避战的环节尽量不打，杀敌只是为了保证安全，而非那一点零星的掉落品。对付落单的杂兵，暗杀无疑是最安全且节省资源的做法。遭遇敌人的围堵时，逃跑不但不可耻而且很有用，毕竟“留得青山在，不怕没柴烧”。应时刻保持主角的血量高于 2/3 以上，手工制造医疗物品消耗的资源和在工作台处是一样的，因此有需要就立刻当场制造，切忌抱着侥幸心理。





◆合理利用避难屋 / 个人室

避难屋在本模式下有两大益处：①喝咖啡免费回复血量，每 20 分钟可用 1 次；②通过进出房间来重置敌人的警觉性，从而实现暗杀，甚至是 Harbinger 这样的强敌也会中招。虽然不能升级，但个人室的重要性依旧不言而喻。除了在置物柜处能开出丰富的补给品和物资外，打靶游戏同样建议挑战，其他难度奖励的绿色凝胶和武器零件都会换成对应数量的物资。

◆理性搜刮

在开放地图式的章节，玩家应在保证自身安全的前提下尽量多地回收各种资源，这样在迎接一些有难度的战点时才不会因为弹药匮乏而捉襟见肘。女神像里的钥匙和各种弹药包建议都拿到，前者可以供玩家在置物柜中开出大量物资，后者提升弹药携带量后，就能在有工作台时多造一些子弹和弩箭备用，而不用临场制造，浪费资源。一些非必要的武器和支线任务、事件则可以选择性放弃，尤其是关系到女鬼 Anima 的左轮手枪就留到二周目再回收吧。

◆平稳心态

本作目前仍存在较多 BUG，诸如开启置物柜卡住无法退出、工作台不能使用、甚至是直接报错强退等，各种影响操作的小 BUG 也是层出不穷。前两种 BUG 可以通过退出游戏重开的方式解决，报错就只能更新最新的补丁并指望一点运气了。一旦心态崩溃很容易导致操作技术失常，希望玩家们在挑战中时刻保持平稳的心态，毕竟本作的经典模式相比初代“一击死”的 Akumu 难度已经简单了很多。

流程要点

第 1 章～第 3 章中段

前两章没有什么难点。“餐桌喂食”的剧情过后，不用管眼前的敌人，直接 180 度转身踹门、夺路而逃，它们不会追太远。目击到欧尼尔逃脱的剧情后，回收完场景内的资源就直接去暗杀门口的杂兵，无需多做停留。进入避难屋时千万不要急于存档，本段流程的真正任务现在才开始。

接下来玩家要做的是：①回收散弹枪、十字弓，修复损毁的狙击枪（镭射瞄准手枪可以无视）；②回收所有的置物柜钥匙；③在确保自身安全的前提下，尽可能多地收集资源。

出门后推荐右拐，拿上附近的手斧，优先去杉木道 322 号进入骨髓空间回收散弹枪，这样心里会踏实不少。完成支线任务“不明杂讯”能多拿一些补给，但相应的也要面对更多的敌人，玩家可自行取舍。一些设有坑人陷阱的地方，比如杀死敌人后会遭到包围的列车、开启卡车货柜后会冲出一波杂兵等位置，就不要去触发了。白衣女鬼 Anima 的相关事件也全部无视，毕竟“一击死”的高风险是经典模式的大敌。

回收资源的过程中切记：①尽量走已知的安全路线，被追赶时慌不择路最容易导致死于非命；②没有手斧别去暗杀白毛刀女；③不要招惹酸液怪。地图跑得差不多后，去北侧的汽车休息站继续主线。离开时记得沿着围墙最北端往西走，不触发四脚怪登场的动画，即可避过一场恶战。最后进入北侧的避难屋**存档 1**。



第 3 章后段～第 5 章结束

德威卡车货运公司仓库外的敌人建议花点时间全部清掉（有油桶和油渍可以利用），这样才能安心把西北角的拖车移动到合适位置。触发完剧情离开仓库，四脚怪出现时立刻往右前方跑，直接借助拖车翻出铁丝网外，就可以跳过强制战斗。地图上新刷出的敌人全部不建议打，跑路尽快进入第 4 章。

在骨髓空间：运作中心等待波形解谜大门开启的期间有一场强制战，可以利用 AI 的漏洞零消耗通过——警报响起时爬上大门左侧的扶梯，保持在接近上层的位置（如后页图所示），这样敌人都只会跑到扶梯下方，眼看攻击不到主角，过一会儿就会丢

TIPS 将主角的各项能力完全升级后，护士姐姐会有一段庆祝的小彩蛋。经典模式无法升级，第一次见到护士时的对话也有所不同。

失目标并快快离去，就连最后的刀女也不例外，上方刷出的敌人则只会傻傻地爬扶梯。静待大门完全开启再离开危险区域即可，随后的流程就没有难度了，直至调查电脑前往合乐镇：市政厅。

第5章的首场BOSS战当然是选择从后门逃脱，不过场景中有大量的补给建议先适当回收，前提依旧是保证自身安全，千万小心BOSS的圆锯攻击经常会穿过场景建模，切勿大意近身。市政厅内对“暗箱”的BOSS战没太大难度，推荐直接用散弹枪，没信心的话也可以配合电击弩箭。顺利进入第6章，到达避难屋时建议先去个人室，把打靶游戏的奖励品全数回收，然后用光当前收集到的钥匙开启置物柜，最后再**存档2**。



第6章～第7章结束

第6章的首个难点是在骨髓空间：进出隧道（西侧），被Watcher抓住时的定点射击环节一旦失败就是秒杀，除了记住它头部的移动轨迹、精准射击外没什么取巧的打法。

第7章依旧要花些时间回收各类资源，在街上游走的“圆锯姐”都不要去招惹，相关支线事件也不建议触发。支线任务“毫无掩护”有一定风险，是否完成要看玩家自己的考量。笔者推荐优先去完成，利用场景里的水渍配合电击弩箭还是能比较轻松达成清版的 这样不仅能回收到“消音手枪”，还可以增加一处咖啡机补给点。另外，上锁的储藏室也建议去，白衣女鬼继续敬而远之。

主线流程部分的两幅绘画世界稍有难度（其实最大的难关是这两幅画非常容易出现BUG，导致报错强退）。恶魔的私家酒吧里的白色绘画世界里本身就有一把手斧，正好用来对付附近的白毛刀女；圣所旅店的黑色绘画世界则不推荐与暗箱硬拼，还是以潜行拿到钥匙便悄悄离开，记得在闸门的位置先定一发电击弩箭防身，然后再去开门。进入大剧院之前先回避难屋**存档3**。

第8章～第9章结束

与“变态艺术家”Stefano的BOSS战是第8章的最大难关。第一阶段没有难点，掌握规律即可无伤通过。主要的危险在于第二阶段他的冲刺抓投攻击判定范围大得可怕（甚至还能穿墙），连续捅刀子直接会把主角捅成残血状态。战斗中建议玩家牢记BOSS的台词和对应的攻击套路（具体可参看下表）。面对冲刺攻击时尽量往左右两边跑，相比往后跑更容易躲开他的抓投。实在觉得困难的话，就索性用电击弩箭定住BOSS，再换狙击枪打头，争取速战速决。

台词	攻击套路
我会亲手解决你	触手攻击结束，本体开始进攻
献出你的血	步行＋瞬移，近身后二连斩
逃跑也没用……构图太棒了	拍照设置炸弹
你躲不了一辈子的……把鲜血献给我	连续瞬闪后飞刀
真是庸俗／别再跑了，你的死期到了	冲刺抓投
等我结束后，你将尸骨无存	本体消失，开始触手攻击

第9章拿取“曲柄把手”的牢房区域，有一些趴着或坐着装死的怪，以及在牢笼里挣扎的杂兵，建议先用鱼叉弩箭爆头和瓶子砸头暗杀的方式把它们清掉，这样安上把手后的战斗才会轻松一些。事先存着一把手斧的话，白毛刀女就很容易对付了。遭遇三个火男的场景不要用散弹枪硬刚，直接以电击弩箭＋重踩的方式安全解决。转盘解谜过后可以返回个人室，制作一些弹药并**存档4**。

第10章～第11章中段

开场的木屋防守战就颇有难度，散弹枪的子弹要充足，背版熟悉的话不妨优先预设爆炸弩箭，敌人从窗户翻进来时被炸倒就可以立刻上去踩死。第4波白毛刀女和第5波的四脚怪是难点所在，一定要确保NPC存活，用于吸引火力，必要时配合电击弩箭控场，油桶也尽量留到此时再用。随后的潜入部分是第二道难关，零升级状态下想要暗杀火男非常考验玩家的判断力和耐心，实在躲不开视线就合理利用场景的宽度，配合消音手枪、鱼叉弩箭等无声武器，把挡路的敌人引出来逐个击杀。只有在不被敌人发现的状态下接近避难屋，才能触发剧情，因此想着强行突破是行不通的。

第11章的实验室区域是另一个难点，在拿到“合一大脑晶片”前，建议先把在2楼进食的敌人和1楼装死的杂兵统统干掉，并用电击弩箭开启通往天坑的闸门——此举并不是为了去触发女鬼的事件，而是因为这里的闸门只会开一半，而敌人都是不会下蹲的。拿到晶片后场景中会刷出不少敌人，其中有1个白毛刀女和1个酸液怪最为棘手。前者建议暗杀一次后直接跑回2楼，等其放松警惕再度实施暗杀；后者就直接用狙击枪爆头吧。一旦不慎被发现，只要立刻俯身潜入半开的闸门内，敌人因为过不来，很快就会四散离去。此外，利用晶片开启的大门后有几张病床，敌人也爬不过这种地形，可以在床后面放心开枪。清版的目的是方便玩家返回镜子处**存档5**，场景里的“冷凝剂”等重要补给以务必回收干净。

第11章中段～第13章中段

BOSS战本身的难度不高，虽然经典模式无法升级烟雾弩箭，但只要对方处于丢失目标的状态，先发射一根电击弩箭将其定住，再冲上去同样可以触发暗杀的按键提示，烟雾弩箭则依旧能用来摆脱BOSS的纠缠。战斗过后建议回个人室补充制造一些弹药。

第12章的血池区域只拿弹药包这种关键道具，其他补给品尽皆放弃，以避免不必要的战斗。自爆怪可以用烟雾弩箭远程引爆，第二阶段保持一路小跑的姿态向目的地前进，四脚怪等敌人接近时再用冲刺的方式躲避攻击，跑下楼梯就安全了。

第13章的自由度比较高，该收集的物资也不算多，是否完成支线任务“最后一步”和修复火焰喷射器全凭玩家自己的选择，并不是通关必须的。值得一提的是，经典模式下暗杀地图上游走的Harbinger只需捅3次（梦魇难度要5次）。如果想修复火焰喷射器，建议利用进出避难屋的方式来重置对方的警觉度，以最少的消耗解决他。进入圣所旅店后先去制作一些狙击枪子弹和冻结弩箭，并**存档6**。



TIPS 第8章开始前，通过骨髓空间返回第3章的住宅区，找避难屋的欧尼尔对话，主角会和他上演一段尬聊，其中暗含游戏名称的彩蛋。

第13章后段～第15章中段

借助屏障穿过火焰前行的阶段是一个难点，在狭小的范围内与火人周旋并不轻松，想要顺利通过的首要条件是熟悉敌人的出没规律，具体参看下表（以NPC的步行方向为前方）。

阶段	敌人出没规律 & 数量
步行第1段	前方1、后方2、前方1
故障第1次	前方2、后方2
步行第2段	前方3
故障第2次	后方1、前方2、后方1

推荐武器是狙击枪、冻结弩箭以及特典DLC赠送的点放手枪。三连发的点放手枪只要准确命中，6发子弹足以消灭一个敌人；狙击枪直接打身体就能一枪一个；而冻结弩箭的作用是设置在优纪子身上，这样万一被敌人近身也能立刻冻住它，冰冻的爆炸伤害并不会扣血。需要注意的是火人在起身的阶段有一个无敌时间，最好等它们完全站起后再开枪。

第14章在首个遇敌区域，推荐往右侧的小路走，杀掉这里的敌人并开启大门，然后直接配合烟雾弩箭强行突破，走上楼梯身后的铁门就会自动关闭。抵达3楼后的这里依旧有Harbinger游走，建议等戴面具的杂兵和Harbinger都站在液氮罐边时一击打爆，趁其被冻住的时间立刻冲向隔壁。抵达3个火人冲出的区域时，利用烟雾弩箭傍身快速通过，跑向需要开枪攻击机关的路口——这种打法看似紧张，其实安全性比伺机暗杀高不少。之后迎战3只四脚怪时，只要用电击弩箭+散弹枪击杀第1只，然后绕着场景跑就可以了，拖延一段时间、铁门完全升起后就可以冲上楼梯，直接刷掉身后的敌人。进入电梯前记得回个人室造一些子弹，接下来需要用狙击枪和电击弩箭。

BOSS三连战打法方面与梦魇难度相比并无太大变化，"保险箱头"依旧是采取狙击枪速杀的方式。即使修复了火焰喷射器，也无法一次性烧死"六爪贞子"，还是用电击弩箭+机关的方式最为稳妥。其实第13章开始就已经进入了游戏后期，玩家此前积累的资源越多，硬仗的难度相对就越低。进入第15章后，首次遇到镜子时**存档7**。



▲笔者在进入"初代BOSS三连战"前的物资情况。

第15章中段～通关

物资充足的话，第15章的前两场杂兵战可以直接刚过去，不过石人的体力较高，推荐用散弹枪或爆炸弩箭打倒+重踩的战术更为高效。BOSS战面对Effigy，它的动作大开大合，尤其是冲撞的伤害极高。由于主角一直没法升级，故耐力槽应该留在躲避攻击时再用，无需吝啬弹药，因为最终战会提供充足的补给。

第16章最终BOSS战的难关只有一个——打断Matriarch的左手或右手后，会触发剧情被对方抓住，此时的定点射击环节一旦失败就是即死，考验玩家的枪法。其他环节并无难度，耐心即可。小蜘蛛出没时，可以用踩踏或拾取道具的无敌时间来躲避BOSS的攻势。

邪道玩法：瞬移穿墙

本作有一个邪道瞬移Bug，PC版较容易触发，经测试PS4 1.01版本也可用，不过得用键鼠操作成功率才比较高，手柄较难触发。具体操作步骤为：①先让主角蹲下，左摇杆轻推↑；②左摇杆迅速推↓的同时按攻击键。

在适当的时候使用可以达到跳过流程的功效，比如在流程第4章到达市政厅地图后，立刻调查电脑返回骨髓空间：进出隧道（中央）——此举是为了把第6章的场景贴图刷出来。然后靠近写着"AN-B02"的铁闸门左侧，按照上述操作，成功的话主角就会瞬移穿过铁闸门，直接进入第6章的场景。目前网上的速攻视频也都广泛运用了这一邪道技巧。



彩蛋：巨大乌鸦



第3章的地图"住宅区"还暗藏着一个"巨大乌鸦"的彩蛋。首先前往地图上标注1～3的位置，分别有三辆车，下面各藏着一个Lost。靠近车把它们引出来的同时不要被发现，也别急着干掉，等敌人彻底解除警戒状态后，就会快速飞奔着离开（这与其他的杂兵尤为不同）。

重复成功引出3名敌人后，立刻前往北侧避难屋的北墙附近（A点），就会看到刚刚的3个Lost都跑到了这里，正不停地敲打墙壁（如图所示）。此时用任意手段把它们干掉，在B点的停车场就会出现一只巨大乌鸦，杀死后掉落2万点绿色凝胶！





TIPS 第13章重回商业区地图时，前往音乐小屋餐馆，调查点唱机能听到初代的主题曲——由Gary Numan演唱的《Long Way Down》。



在过去很长一段时间内，《太鼓之达人》系列的家用机平台作品，几乎是由任天堂平台“独占”的，而本世代竟然率先登陆PS4，确实令人感到有些意外。本作的主题和整体设计感焕然一新，不过内容上显然并没有细致的雕琢。当然，将所有的重点都放在“演奏”上，也未必是一件坏事。

文 哪尼　美编 Juxi

太鼓之达人 合奏咚咚咚		BNEI（PS4）	
太鼓の达人 セッションでドドンがドン！		音乐	中文版
2017年10月26日	本地1~2人，在线1人	无对应周边	
售价为429港币			

基本玩法

普通音符：红色音符（咚）为敲击鼓面、蓝色音符（咔）为敲击鼓边。

大音符：红色/蓝色的大音符为双手同时敲打鼓面/鼓边，单手敲击也计入连段，但得到的分数较低。

连打音符：黄色长条音符为连打，连续敲击鼓面和鼓边即可。

气球音符：必须连续敲击鼓面（咚）直到气球吹破，上方会显示所需的连打次数。未能在规定时间内吹破不影响连段，吹破的话则有分数加成。

音符判定：根据敲击时机的准确度，音符分为良、可、不可三种判定评价，良和可均会被计入连段数中。根据显示设备的不同（比如显示器或电视）以及控制器的不同（手柄或专用控制器），判定时机会产生差异，建议先前往游戏设定的“声音与判定调整”中进行微调。

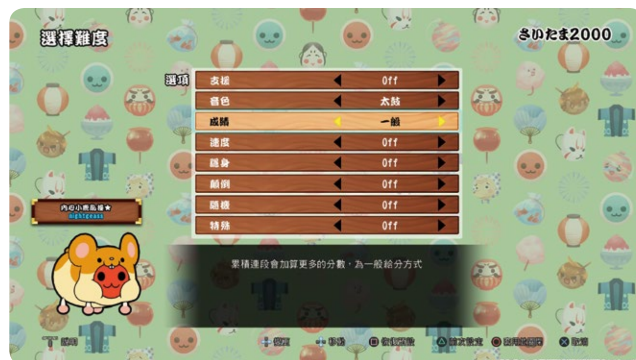
曲目评级：曲目通过后会以银色王冠为标记，全连的话则为金色王冠。



演奏游戏

效果调整

选择曲目后按△键可以打开选项菜单，支援效果、音色、音符效果等均在此调整。



曲目相关



游戏本体包含74首曲目，直接全部可玩，没有任何隐藏曲目需要另外解锁。

带有里谱面的曲目为10首（若是带早期购入特典的实体/数字版，则为11首）。里谱面也无需额外解锁，选择曲目后调整到魔王难度，连续按五次方向键→，即可调出。

带里谱面的曲目如下：

流行音乐	ギミチョコ！！
	アポロ
卡通动画音乐	限界突破 × サバイバー
	残酷な天使のテーゼ
VOCALOID Music	ゴーストルール
	六兆年と一夜物语
综合音乐	チルノのパーフェクトさんすう教室
游戏音乐	KAGEKIYO 源平讨魔伝メドレー
NAMCO 原创音乐	三瀬川乱舞
	エンジェル ドリーム
	竜と黒炎の姫君（初回特典）

DLC 曲包

游戏目前预定将推出 Vol.1~Vol.6 六个 DLC 曲包，均为 Namco 原创曲。从 2017 年 10 月开始，逐月推出（目前 Vol.1 已经配信）。每个曲包售价为 39 港币，带有全部曲包的季票则只需 179 港币（且附赠全购入特典曲目《Infinite Rebellion》）。

当然，如果你有计划购入有所 DLC 曲包的话，那么直接购买数字豪华版是最划算的，数字豪华版带季票，价格为 579 港币。而分开购买游戏本体（数字版）+ 季票的价格为 429+179=602 港币。

Vol.1
（2017 年 10 月 26 日配信）

《懐中庭園を持つ少女》（系列初次收录）
《ガンスリンガーシンデレラ》
《ドキドキ胸きゅん おまつりタイム》
《パステル ドリーム》
《幽玄ノ乱》

Vol.2
（预定 2017 年 11 月 30 日配信）

《コナモノ☆》（系列初次收录）
《χ談》
《UNDEAD HEART（怒りの Warriors）》
《私立高天原学園高校・校歌》
《闇の魔法少女》

Vol.3
（预定 2017 年 12 月 21 日配信）

《オリジナルミライ》（系列初次收录）
《夢と現実の境界線》
《My Muscle Heart ～テレビ高天原系アニメ「筋肉魔法少女タケミナカタ」主題歌～》
《!!! カオスタイム !!!》
《双竜ノ乱》

Vol.4
（预定 2018 年 1 月 25 日配信）

《音虫をつかまえろ！》（系列初次收录）
《忘却のティルナノグ》
《さよならワーリャ》
《承認欲Q》
《D' s Adventure Note》

Vol.5
（预定 2018 年 2 月 22 日配信）

《流浪の琥珀姫》（系列初次收录）
《月読命》
《激運！七福ハッピークルー》
《8OROCHI》
《ほうかご☆マジシャン》

Vol.6
（预定 2018 年 3 月 22 日配信）

《トンガチン》（系列初次收录）
《Turquoise Tachometer》
《Gloria》
《オール・イン・マイハート》
《DON' T CUT》

训练演奏



本作依然引入了“训练模式”，在曲目选择界面按△键打开“子选单”后，在“演奏设定”中调整为训练演奏即可。

在训练模式中，按下触控板或者 Option 键，即可根据屏幕下方的说明进行快进回退、音符速度调整等操作，玩家可以针对不擅长的段落进行反复练习。

客串角色演奏

本作的特色之一，若曲目标题的右上角有客串角色的图标，则表示该曲目可以与 AI 角色共同演奏，完成后可以获得额外的咚小判。此类曲目并不多，噱头大于实际意义。



好友演奏

本作的另一个特色，只要在“系统设定”的网络连线中开启相应的发送和接收功能（默认开启），那么 PSN 好友最后游玩的曲目就会出现在选曲界面的“好友”一栏下，包括其当时选择的难度及演奏情况。完成后可以获得额外的咚小判。

玩家可以选择该曲目的任意难度与这名“复制好友”共同进行演奏，也算是一种变相的联机模式吧。毕竟本作只支持本地双人演奏，而不能实时与好友进行联机。



真打模式

本作依然有真打模式，选定曲目后按△键开启“选项菜单”，将第三栏的“成绩”调整为真打即可开启。

值得一提的是和 PSV 版《太鼓之达人 V version》有所不同，此次一般模式和真打模式虽然分数依然是分开计算，但王冠却不再分开。这一改变的影响在于，对于某些有王冠数量要求的奖杯，就不能用同一首曲目拿两次了。

而所谓真打模式，是《太鼓之达人》街机版 14 代中引入的计分模式，和一般模式差别在于去掉了连段数的分数加成。一般模式中连段数越高，则单个音符获得的分数越高，而真打模式下每个同类音符的分数是固定不变的（“可”判定得到的分数为“良”的三分之一），更加考验判定的准确度。

任务宾果



每首曲目都有相当于“挑战”的任务宾果，由九宫格构成。1~9 号格子中设定了相应的条件，达成后便会盖上“太鼓印章”。具体条件及达成情况，可以在选择曲目后，按□键具体查看。

九宫格中的印章形成三连（横向、纵向及斜向），那么就可以获得一枚游戏中的金币“咚小判”，也就是说完成九宫格中所有挑战，一共可以获得 8 枚“咚小判”。

任务宾果分为表（黄底）和里（蓝底）两种，完成简单的表任务后，可以选择是否开启困难的里任务。如果不开启，那么之后即便达成了相应的条件，是不会计算在内的。表任务比较简单，任意难度均可，即便要求全连，大不了多打一遍普通或简单难度。而里任务则要求困难及以上难度，条件要求也会更高。

另外，正常的演奏模式（包含真打），以及线上排位战，均可以正常达成任务。但开启“支援模式”则是无效的。



太鼓线上排名战

定级演奏

在正式开始线上排名战之前，玩家需要先与游戏 AI 进行五场定级演奏，曲目难度不算太高。最终系统会根据演奏成绩，确定玩家的初始阶级，当然即便五场全胜也不可能定得太高，大概是 20 级左右。



演奏对决

完成定级后，选择“演奏对决”即可开始线上对战，游戏会根据玩家当前的阶级等级匹配一定范围内的对手（其实也是其他玩家的 Ghost，并非是实时对战），曲目则是由系统随机选择。需要注意的是一旦匹配成功后，无论是否开始演奏都无法正常退出，这意味着若匹配到不熟悉的曲目是不能反悔的。因此，想要保持高胜率的话，最好对每首曲目都有一定的熟悉度。如果匹配成功后中途强制退出，则会直接被判定为演奏失败。

阶级 & 奖牌

在演奏对决获得一次胜利，即可获得一枚“奖牌”，集齐一定数量的奖牌即可提升阶级。阶级最高为 99 级，每 10 级分为一个大阶段，并以不同的背景样式作为区分，随着阶段的提升，升级所需要的奖牌数量也就越多。举例来说，在 20~30 级阶段，提升一级阶级需要 5 枚奖牌，而 30~40 级阶段，则需要 6 枚，以此类推。



相对的，如果演奏失败，则会扣除一枚奖牌。并且无论是阶级还是大阶段，都没有“楼地板机制”，只要奖牌被扣光，依然会掉回上一个等级。

连胜奖励

从第二次胜利开始，只要保持连胜的状态，那么每次胜利后可以额外获得一枚奖牌，有助于快速提升阶级。而连败则不会有额外惩罚，依然只扣除一枚奖牌。

想要保持连胜可以利用备份存档的SL大法——当阶级提升到一定程度后，想要保持连胜就不太容易了，如果你不怕麻烦的话，可以每胜利一次就备份一次存档（推荐使用USB设备备份），一旦输了就恢复，这样便可以保持连胜，从而更快地达到奖杯所要求的50级。



真打模式

线上排名战时亦可开启真打模式，匹配完成后按△键即可开启。

是否开启当然是针对个人对不同曲目的情况而定，尤其是到了高等级之后，若对匹配到的曲目在连段数上没有信心，但总体良率还行的话，那么就建议开启真打模式。

曲目难度

随着阶级的提升，玩家不仅会匹配到更强力的对手，曲目难度也会相应提升。以笔者个人感觉来看——

27级后会开始出现简单的魔王难度（5星以下）和中等偏上难度的困难曲目；

35级后开始出现中等的魔王难度（7星以下）以及难度较高的困难曲目；

42级后频繁出现魔王难度曲目（7星）以及8星的困难曲目；

45级后开始出现8星的魔王难度曲；

50级之后开始出现9星甚至10星的魔王难度曲。

由于奖杯要求达到50级，因此对于实力中等的玩家而言，还是需要多加练习7星~8星的困难/魔王曲目。由于光是可以“过关”是不够的，还必须要打败对手，因此这些曲目起码要能够达到接近于全连或是高良率的水平，否则在45~50之间，会是一个比较难以越过的瓶颈。



道具玉匣子



通过任务宾果获得的“咚小判”，可以购买道具玉匣子——2枚为单抽，10枚则是5连。其中包含音色、太鼓的各种装扮、迷你角色、称号和寒暄等各项内容。

右上角为“道具完成率”，基本上每一次10连就可以增加1%~2%。

奖杯列表

想要取得本作的白金奖杯并不容易，虽然大部分奖杯都可以比较轻松的取得，但主要的难点在于“接力全连段10000魔王（含裏譜面）EX”和“阶级提昇咚!(阶级50)”这两个金杯。尤其是前者，既考验硬实力，又考验心里素质，并且不能使用所谓的SL大法，容不得半点的投机取巧。因此对于绝大多数普通玩家来说，绝对是噩梦一般的存在，老老实实的死磕吧。

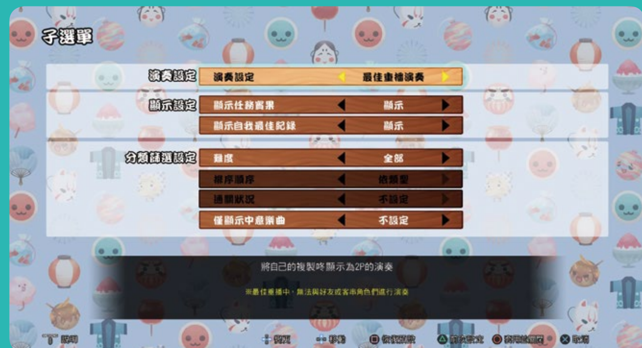
奖杯	名称	取得条件
白金	太鼓之奖杯达人	在太鼓之达人 合奏咚咚咚！获得全部奖杯。
铜杯	开始游玩太鼓之达人	在演奏游戏中演奏成功1次以上。（不使用支援功能）
铜杯	和那家伙合奏	在演奏游戏中游玩1次以上演奏会。
铜杯	记录是为了刷新而存在	在演奏游戏的最佳重播演奏中，更新1次以上自己的最佳重播记录。
铜杯	全连段咚！	在演奏游戏中达成全连段1次以上。（不使用支援功能）
铜杯	演奏成功（5个谱面）	在演奏游戏中，演奏成功的谱面达到5个以上。
铜杯	演奏成功（20个谱面）	在演奏游戏中，演奏成功的谱面达到20个以上。
银杯	演奏成功（100个谱面）	在演奏游戏中，演奏成功的谱面达到100个以上。
铜杯	“普通”以上难度通关（10首）	在演奏游戏中，通关“普通”以上难度的乐曲达到10首以上。（不使用支援功能）
铜杯	“普通”以上难度通关（50首）	在演奏游戏中，通关“普通”以上难度的乐曲达到50首以上。（不使用支援功能）
铜杯	“困难”以上难度通关（20首）	在演奏游戏中，通关“困难”以上难度的乐曲达到20首以上。（不使用支援功能）
铜杯	“困难”以上难度通关（40首）	在演奏游戏中，通关“困难”以上难度的乐曲达到40首以上。（不使用支援功能）
铜杯	"魔王（含里谱面）通关（15首）"	在演奏游戏中，通关“魔王（含里谱面）”难度的乐曲达到15首以上。（不使用支援功能）
银杯	魔王（含里谱面）通关（45首）	在演奏游戏中，通关“魔王（含里谱面）”难度的乐曲达到45首以上。（不使用支援功能）

奖杯	名称	取得条件
铜杯	连段大师(100连段)	以最多连段数100以上完成演奏游戏。
铜杯	连段大师(200连段)	获得"连段大师(100连段)"后，以最多连段数200以上完成演奏游戏。
铜杯	连段大师(400连段)	获得"连段大师(200连段)"后，以最多连段数400以上完成演奏游戏。
银杯	连段大师(800连段)	获得"连段大师(400连段)"后，以最多连段数800以上完成演奏游戏。
银杯	连段大师(999连段)	获得"连段大师(800连段)"后，以最多连段数999以上完成演奏游戏。
铜杯	连续通关(3次)	持续游玩演奏游戏，并且连续10次以上演奏成功。(不使用支援功能)
铜杯	连续通关(10次)	持续游玩演奏游戏，并且连续10次以上演奏成功。(不使用支援功能)
银杯	连续通关(困难10次)	持续游玩演奏游戏，并且在"困难"以上的难度连续10次以上演奏成功。(不使用支援功能)
银杯	连续通关(魔王(含里谱面)10次)	持续游玩演奏游戏，并且在"魔王(含里谱面)"难度连续10次以上演奏成功。(不使用支援功能)
金杯	连续通关(魔王(含里谱面)5次EX)	在"魔王(含里谱面)"游玩比前一次☆数还大的谱面并且连续5次演奏成功。(使用支援功能即不列入目标，另外即使☆数相同亦一样)
铜杯	接力全连段2000	持续在演奏游戏达成全连段，并且达成累积连段数2000。(不使用支援功能)
铜杯	接力全连段5000	持续在演奏游戏达成全连段，并且达成累积连段数5000。(不使用支援功能)
银杯	接力全连段5000困难	在演奏游戏在"困难"以上难度持续达成全连段,并且达成累积连段数5000以上。(不使用支援功能)
银杯	接力全连段10000 魔王(含里谱面)	在演奏游戏在"魔王(含里谱面)"难度持续达成全连段，并且达成累积连段数10000以上。(不使用支援功能)
金杯	接力全连段10000 魔王(含里谱面)EX	在演奏游戏在"魔王(含里谱面)"☆8以上难度持续达成全连段，并且达成累积连段数10000以上。(不使用支援功能)
铜杯	达到高分(10万分)	以10万以上的成绩完成演奏游戏。(不使用支援功能)
铜杯	达到高分(20万分)	获得"达到高分(10万分)"之后，以20万以上的成绩完成演奏游戏。(不使用演奏功能)
铜杯	达到高分(40万分)	获得"达到高分(20万分)"之后，以40万以上的成绩完成演奏游戏。(不使用演奏功能)
银杯	达到高分(80万分)	获得"达到高分(40万分)"之后，以80万以上的成绩完成演奏游戏。(不使用演奏功能)
银杯	达到高分(100万分)	获得"达到高分(80万分)"之后，以100万以上的成绩完成演奏游戏。(不使用演奏功能)
铜杯	全良之人	在演奏游戏中，以良率100%达成全连段并完成演奏。(不使用支援功能)
铜杯	完成宾果!	在演奏游戏中,完成的宾果卡达到1张以上。
铜杯	宾果·宾果·宾果!	在演奏游戏中，完成的宾果卡达到10张以上。
银杯	"宾果达人"	在演奏游戏中，完成的宾果卡达到100张以上。
铜杯	线上排名战3连胜	在太鼓线上排名战中取得3连胜以上。
银杯	线上排名战10连胜	在太鼓线上排名战中取得10连胜以上。
银杯	阶级提升咚!(阶级30)	在太鼓线上排名战中达到阶级30以上。
银杯	阶级提升咚!(阶级40)	在太鼓线上排名战中达到阶级40以上。
金杯	阶级提升咚!(阶级50)	在太鼓线上排名战中达到阶级50以上。

重点奖杯说明

记录是为了刷新而存在

在选曲界面按△打开系统菜单，在"演奏设定"中调整为"最佳重播演奏"后，在任意一首已经演奏过的曲目中,刷新自己的最好成绩。可以先随便演奏一遍故意放水，接着在"最佳重播演奏"中发挥正常水平，即可轻松取得。



魔王(含里谱面)通关(45首)

对于大部分普通玩家而言，7★及以下的魔王难度谱面是相对容易通关的。如果不算DLC曲目，游戏中一共有30首7★及以下难度，也就意味着还必须完成15首8★的魔王谱面。还有一种比较简单的方法就是购买DLC曲目，目前已经配信的下载曲目中，有三首的魔王谱面在7★及以下。

由于本作真打模式并不分开计算王冠数，因此通关次数也不会分开计算。

连段大师(800/999连段)

连段大师100/200/400三个铜杯无甚难度，重点在于800/999两个银杯，鉴于两者间只差199个连段数，因此我建议选择同一首曲目为目标，这样很有可能在练习999连段的中途，顺便就解锁800连段了。

推荐曲目为《红》的魔王谱面(8★)，最大连段数刚好是999，而这也是所有符合999连段的曲目中★数最低的。由于该奖杯允许使用支援功能，因此建议开启Lv2的支援，这样只需要敲击一种音符即可。开启支援功能后，《红》的魔王谱面难度便大大下降，由于没有特别复杂的段落，只要把握好三连音及连打的节奏，多加练习后还是可以比较轻松拿下的。



连续通关（魔王（含里谱面）5次EX）

连续通关5首魔王难度的曲目，且后一首的★数必须比前一首高。本作中魔王难度最低为2★，因此最简单的达成条件就是按照2★→3★→4★→5★→6★的顺序依次完成相应的魔王谱面即可。

注意，完成此类“连续通关”的奖杯时，最好在“演奏游戏”中一口气完成，中途返回主界面或是退出游戏，有可能导致重新开始计算次数。

接力全连段10000魔王（含里谱面）EX

毫无疑问是本作最难的奖杯了，且不说10000连段的事，光是8★难度的魔王曲全连，都会难倒不少玩家。而即便能够全连，10000连段中途不允许重开，不能使用SL大法，不仅要求要有一定的全连稳定度，而不是某一次恰巧“糊”到了全连，对心理素质更是非常大考验。建议练习的曲目如下：

1.《にんじゃりばんばん》：比较简单的8★魔王难度，旋律感强，也比较好听。谱面基本上都是三连音，最难的部分是中途几段不算太密集的五连音，只要克服了那几个段落基本就能拿下。不过缺点是最大连段数只有529，必须打19遍才行……

2.《红》：整体难度不算太高，优势在于最大连段数为999，只要打10遍即可（最后一首可以换成其他同样有把握，但音符数较少的曲目）。缺点则在于有几段相当密集的16分音连打，非常考验体力/指力。

3.《KAGEKIYO 源平討魔伝メドレー》（表）：同样整体难度不算太高，最大连段数为765，比《红》稍少一些，但对于体力/指力的要求则较低，必须打13遍。不过缺点在于旋律略显怪异而且不太好听，连着打这么多遍略显煎熬。

达到高分（100万分）

建议开启真打模式，挑一首简单难度下时间短，或是长条连打多的曲目，基本上没有任何难度。《PPAP》或是《にんじゃりばんばん》等，都是不错的选择。



全良之人

挑一首旋律最熟悉的曲目，用简单难度演奏，唾手可得。其实基本上在解上一个奖杯的同时，顺便也就达成了。



宾果达人

由于里任务的难度较高，因此还是以完成所有的表任务为优先考量。不过游戏本体只有74首曲目，算上特典赠送曲和一首免费DLC《Saika》（数字版还有另一首特典，各店铺也有各自的特典曲，这里就不计算在内了），也就是最多只能取得76张任务宾果（表），其余24首就挑自己觉得难度不高的宾果任务（里）吧。

当然，最简单的方式还是购入DLC曲包（共30首曲目），拿下这些曲目的任务宾果（表），也可达标。



线上排名战10连胜

由于可以使用“存档备份恢复”法，因此这个奖杯几乎就毫无难度可言了。备份好每一次连胜的存档，一旦输了就恢复，连胜记录依然还在。

如果想凭实力取得该奖杯，请务必保持网络通畅，若中途断线会被直接判负。

阶级提升咚!!（阶级50）

具体可参照前文中的“线上排名战”部分，虽然可以用所谓的“存档备份恢复”大法，但其实只是帮助缩短花费的时间，并不会显著降低该奖杯的难度，硬实力还是必须的。

文 月下雪影 美编 NINA

软硬兼施SP

栏目主持 纱迦

要说最近最火的游戏主机，当然是Xbox One X了。在微软修改了锁区的政策后，Xbox One X一举翻身，成为玩家眼中的宝贝，国行两个版本瞬间就被抢购一空。从初版Xbox One的晚一年，Xbox One S的晚3个月，再到如今Xbox One X的同步，不难看出微软确实在努力。



▲3DS的中文系统汉化虽然来源于港台版的繁体中文系统，但联网容易被BAN，不建议玩家选购这样的主机。

价格行情

——提供最佳购机方案

3DS 购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	N3DS LL主机（日版，BS9引导，32GB存储卡）	1550
电源	3DS专用变压器	20元
贴膜	3DS专用Hori贴膜（组装）	20元
	总计	1590元
	近期推荐购入指数	7

备注：主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、专用触控笔一支、4GB容量SD存储卡一枚、AR卡片六枚、快速入门指南一份、相关说明书保修卡一套。

点评：《精灵宝可梦 究极之日／究极之日》即将在11月17日发售，对3DS主机来说，这也可能是在主机末期的最后一款大作。目前游戏的预定价格在300元左右，发售后应该也会维持在这个区间内。之前已经提到小屏的N3DS已经停产，现在市场上可以买到的全新主机只包括N2DS LL和N3DS LL，N2DS LL裸机报价在1180元左右，N3DS LL报价1550元。相比起新机，国内的3DS市场更活跃的是二手机，一方面是由于Nintendo Switch的推出，很多玩家都卖了3DS换机。另一方面也和新机高企的售价有关系，毕竟在主机末期花大价钱买一台即将"淘汰"的主机，还是略显不值，这也是二手机受青睐的主要原因。8成新的N3DS LL一般价格在800元左右，箱说全的99新主机只要1200元，要便宜很多，如果你只是想体验一下3DS主机的大作，还是值得考虑一下二手主机的。需要注意的是，尽量不要选购刷有中文系统的破解主机，这点之前我们也反复提过，中文系统不能升级，使用不当会造成主机板砖，虽然在B9破解时代成熟了很多，甚至中文系统的存档和日文系统都是通用的，但如果联网的话，中文系统涉及到修改字库和系统核心文件问题，很容易被任天堂检测到并BAN机，而且如果日文系统升级，中文系统不升级的话，共用存档因为没有做虚拟、真实分离，也会加大主机被BAN风险，考虑到3DS毕竟只是游戏主机，需要操作的地方并不多，所以还是使用纯正的日版系统更好，可以升级，可以联机，被BAN的几率也小得多，玩起来更放心。

主机及主要周边参考价格

N3DS LL主机（日版，BS9引导，32GB存储卡）	1550元
new 2DS LL主机（日版，BS9引导，32GB存储卡）	1350元
SanDisk 32GB TF卡（行货）	70元
SanDisk 64GB TF卡（行货）	112元

XBOX ONE 购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	Xbox One S（国行，500GB，白色，无Kinect）	2199元
	总计	2199元
	近期推荐购入指数	10

备注：主机价格已含电源改造费用。官方标准包装附HDMI线一条、原装无线振动手柄一支、单声道耳机一个、AA电池两节、电源及电源线一套。

点评：地表最强主机Xbox One X终于在7日发售，国行3999元的定价并没能阻挡玩家尝鲜的热情，京东微软官方自营旗舰店在短短48秒内宣告售罄，微软官方商城也在10分钟内被抢购一空，这很大程度上出乎了人们的意料。目前国行主机在某宝上已经炒到5000元以上，而美版主机也不像以往主机一样，发售后即有现货，现在代购多数都是预定状态，售价也在4600元左右，需要等大概一个月的时间才能到货，心急的玩家反而不妨考虑加钱购买现货。而从微软备货的状态来看，Xbox One X的缺货至少要持续到明年年初，没有特殊需求的玩家不妨再继续等待一段时间。这次Xbox One X之所以热销，和主机不锁区、不锁服有很大关系，其实目前所有的国行Xbox One系列主机，包括前不久发售的Xbox One S也都已经执行了不锁服的策略，玩家只需要准备USB3.0的U盘或者移动硬盘，下载切服文件到U盘的根目录，再插入主机重启即可实现切服。切服后硬盘内的文件不会有任何改动，主机会直接变为美服，其他地区也可任意切换。切服后的国行版Xbox One/Xbox One S主机可以在其他区服里购买下载游戏，不过主机赠送的国服金会员不能使用。同时切换为海外区服后，在京东等渠道购买的国行游戏也暂时不能使用，也就是说切服后的国行主机其实就相当于海外版主机，不能运行国行游戏，不能使用国服金会员，但可以享受到行货的保修服务，当然在送去保修之前需要切回国服才行。看得出来，微软在国内这几年开始像索尼一样接地气，懂得变通，这对于国内玩家也是好事。当然觉得Xbox One X的售价太贵，可以考虑性价比更高的Xbox One S，国行报价2199元，美版更只需要1800元就可以搞定，同时还附送诸多游戏，买来体验是非常超值的。

主机及主要周边参考价格

Xbox One X（国行，1TB，黑色）	3999元
Xbox One X（美版，1TB，黑色）	4600元
Xbox One S（国行，500GB，白色，无Kinect）	2199元
Xbox One S（国行，1TB，白色，无Kinect）	2599元
Xbox One S（美版，500GB，白色，无Kinect）	1800元
Xbox One S（美版，500GB，白色，含Kinect）	2950元
Xbox One S（欧版，1TB，白色，无Kinect）	2100元
Xbox One S版无线手柄（白色）	400元
Xbox One S版无线手柄（其他颜色）	500元
Xbox One 精英版手柄（港版）	820元

PS4 购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	PS4 Slim主机（500GB，国行）	2199元
总计		2199元
近期推荐购入指数		8

备注：主机官方标准包装附带HDMI线一条、原装DS4振动手柄一支、Micro USB数据线一条、单声道耳机一个、电源线一条。

点评：这次的截稿前夕刚好赶上双11大促销，作为在本土最接地气的游戏厂商，索尼在今年的双11优惠力度也是前所未有，主机配件纷纷“跳水”，PS4 Slim直降到1699元，PS4 Pro降到2599元，PS4 VR基础套装则只有1999元，非常厚道。要知道目前国行主机在线下的门店的售价最低也要在1850元左右，这次活动“姨夫”确实是下了血本。没赶上双11活动的小伙伴也不用担心，除了官方国行之外，现在线下港行1TB主机的报价只有2100元，也是非常的划算。如果你对Pro情有独钟的话，国行PS4 Pro在线下的报价也在2750元左右，只比双11促销贵了100多元，还是可以接受的。另外，在这个月的17日，国行版冰河白PS4 Pro也将正式上市，一直想要购买白色主机的用户可以出手了，官方定价同样是2999元。由于这次截稿之前赶上双11，线下线上的活动很多，因此也不少的小伙伴询问有现在的PS4主机是不是特别低，有的商家报价才1500多元。特别提醒下，如果出现比正常市场价低100～200元的主机，那你一定要小心。现在市场上存在很多二手机、翻新机、甚至是返港维修机，鉴别这些机器最有效的办法就是开机后看PS4是否提示系统更新。因为主机出厂后都是原厂系统，在第一次联网后需要进行版本升级，如果是翻新机，一般都会被升级到最新系统，开机后没有任何提示，如果发现这种情况，最好就不要购买了，以免吃亏上当。

最后值得一提的是，近期索尼在美服PSN上新开放了奖杯兑换PSN点数的功能，目前100个银杯换100点PSN点数，25个金杯可以换250点，而10个白金杯则可以兑换1000点，而1000点就相当于10美元。虽然兑换优惠并不算大，但对于奖杯党们来说还是非常有益处的，现在某宝上也有很多手动代打白金奖杯的服务，通常价格在10块钱左右，不知未来会不会因为兑换活动让国内出现更多的代打，甚至是通过修改存档获得奖杯去兑换PSN点数，建议玩家们不要轻易尝试此类服务，以免对帐号产生负面影响。



▶PS4全球销量已经达到6750万台，不知道今年的双11大促能给PS4带来多少新用户呢？

主机及主要周边参考价格

产品	价格
PS4 Slim主机（500GB，国行）	2199元
PS4 Slim主机（1TGB，国行）	2399元
PS4 Pro主机（1TGB，国行）	2999元
PS4 Slim主机（500GB，港版）	1850元
PS4 Slim主机（1TB，港版）	2150元
PS VR标配（国行）	2380元
PS VR基础套装（包含PS CAMERA，国行）	2680元
PS VR精品套装（包含PS CAMERA，2支PS MOVE，国行）	3050元
2016款原装DS4无线振动手柄（港版）	300元
2016款原装DS4无线振动手柄（行货）	380元
原装PS4摄像头EYE PlayStation 4 Camera	350元

市场报价信息更新截至2017年11月11日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

NINTENDO SWITCH 购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	Nintendo Switch主机（32GB，红蓝手柄、港版）	2350
保护包	国产主机硬壳收纳包	45元
贴膜	国产主机钢化玻璃贴膜	15元
总计		2410元
近期推荐购入指数		9

备注：主机官方标准包装附带Nintendo Switch机体支架一个、HDMI线一条、Joy-Con（L）&（R）手柄各一对、Joy-Con腕带两个、Joy-Con充电握把一个、电源适配器一个，及说明书保修卡一套。

点评：在维持了将近半年的缺货和高售价状态后，Nintendo Switch的售价开始回落，港版主机的报价已经跌到2350元，日版则在2380元左右，再加上一张《超级马里奥 奥德赛》游戏也不到2700元，十分划算。当然如果你要购买《超级马里奥 奥德赛》的游戏同捆限定主机，现在的市场价格在2950元上下，同捆机和普通版主机不同的是手柄为两个红色Joy-Con，同时还包含了游戏主题的原创Switch保护软包和原创贴纸，多付出200元还是很超值的。另外4.0系统上线后，很多玩家发现主机更新了中文系统，虽然只能对应游戏内的中文，但这也让很多玩家开始期待Nintendo Switch是否有行货。在考虑到前段时间国内最大的游戏商腾讯也在和任天堂“眉目传情”，玩家的期待值变得非常高。不过截止目前为止，还没有任何关于行货主机的消息，所以玩家购买的话，还是首推港行主机，虽然需要转接器解决英式大插头的问题，但港行主机的优势是可以在国内取得保修，只要保留主机盒内带有编号的卡板，在机器出问题后可以选择顺丰邮寄到香港任天堂取得保修，或者通过商家帮忙邮寄维修。惟一要记得的是带有编号的卡板是保修的重要凭证，Nintendo Switch港行主机的保修期为一年，玩家可千万不要随意丢弃卡板哦。



▶带有编码的卡板是保修的凭证，玩家不要随意丢弃，以免不能保修。

主机及主要周边参考价格

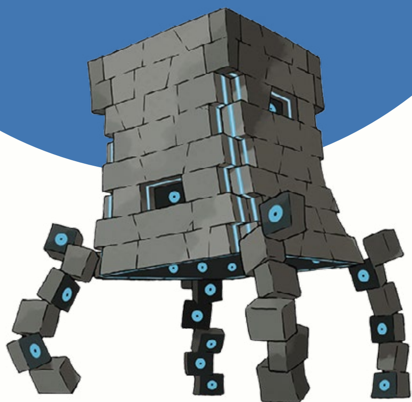
主机及主要周边参考价格：

产品	价格
Nintendo Switch主机（32GB，灰色手柄/红蓝手柄、港版）	2350元
Nintendo Switch主机（32GB，灰色手柄/红蓝手柄、日版）	2380元
Nintendo Switch主机（32GB，《超级马里奥 奥德赛》同捆主机，港版）	2950元
原装Joy-Con（L）&（R）手柄（红蓝色、灰色、黄色、粉绿色）	520元
原装Joy-Con充电握把	180元
原装Nintendo Switch PRO经典手柄	430元
任天堂原装Nintendo Switch主机收纳包	180元
组装Joy-Con手柄硅胶套	20元
HORI原装主机屏幕贴膜	60元
HORI原装主机屏幕贴膜（9H）	150元
国产主机钢化玻璃贴膜	15元



《宝可梦》神秘档案之时空穿越

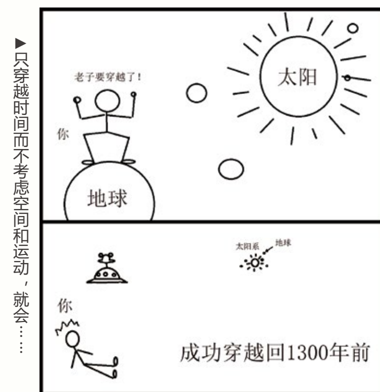
在本期 UCG 上市的时候，《究极之日／究极之月》差不多也就该发售了。相比《太阳／月亮》，作为资料篇的本作的异空间部分得到了大幅强化。而这期的“闲话宝可梦”，我们从时空穿越开始，将官方的神秘文件特企展开，并在官方公布档案的基础上，也将一些动画和衍生系列中与原作息息相关的内容加上。



时间穿越与时空穿越

官方解密档案的第一部分便是时间穿越，而在汉语中，我们更习惯地称之为“穿越时空”，按照字面的意思就是：不仅穿越了时间，也穿越了空间，这个其实也要看怎么理解了，在绝大多数（或者说目前全部）的穿越题材的文字作品中，都不会考虑到绝对运动与相对静止的概念的，为什么要摈弃这两个概念？因为这会让穿越变得非常复杂，举个例子，你去西安乘坐时光机穿越去唐朝，如果不考虑宇宙中整个银河系和地球的运动，在你穿越到 1300 年前时，你就会来到开元盛世时的长安，一睹当年的盛世繁华和满大街的胖妞；可一旦考虑到运动和静止的相对概念，那么很大可能性是你当前所在这个位置，在当年并不在地球上，结果孤悬宇宙 那还穿越个什么劲儿……所以“穿越时空”这个词儿其实是非常严谨的，你不仅要在时间上穿越到 1300 年前，同时要把自己定位在当年的空间，而这同时也是需要空间穿越的。

好了，水了一大通时间穿越与时空穿越的概念差异，我们再来说一说《宝可梦》世界的时空穿越。



▲只穿越时间而不考虑空间和运动，就会……

森林之神·时拉比

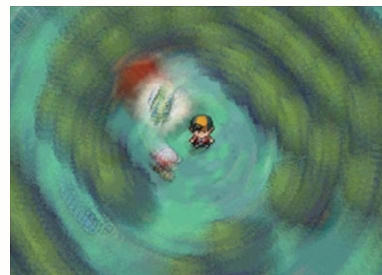
拥有穿越时空能力的宝可梦在第二世代就出现了，即《金／银／水晶》中登场的幻之宝可梦时拉比。

在图鉴的介绍中，时拉比有两大特征，一个是其所到之处会草木茂盛，另一个就是可以穿越时间。因为会令草木茂盛，所以被古代的人们奉为森林之神，并在森林中修建神龛来供奉。城都地区的桐森林就留有一个供奉时拉比的神龛。而在满足特定条件后，不仅时拉比会现身，幸运的话还会被时拉比带着来一次穿越。



▲官方的穿越时间与宝可梦主题的插画。和之前的大型特企一样，官方为每个主题都绘制了精美的插画，我们也会在接下来的相关主题中，将更多的官方插画放上来给大家欣赏。

桐森林穿越事件



桐森林是城都地区南部的一片树木繁茂的森林，在森林中有一座供奉森林之神时拉比的神龛。在《心金／魂银》中，如果带着剧场版配送的时拉比来到这里，就会发生时空穿越事件，在这里可以目睹到玩家在本作中的劲敌银与火箭队老大坂木的吵架，得知他们的父子关系，之后还会与坂木进行对战。而这也是整个正统系列中隐藏的惟一一次时空穿越事件。

果野森林穿越事件

果野森林出现在第四部剧场版动画《时拉比穿梭时空的遭遇》中，40年前这里流传着一个传说，森林里住着会让人消失的怪物，当时旅行至此的少年雪成并没有听森林入口小姐姐的劝说，深入森林后才得知原来是可以穿越时空的时拉比，不过雪成并没有多幸运，这里他正遇上了在猎捕时拉比的偷猎者，情急之下雪成和时拉比一起穿越到了40年后，在这里遇到了旅行至此的小智，更看到了40年后已经变成老妪的善良小姐姐……最终在解决了火箭队对时拉比的猎捕危机后，时拉比带着雪成回到了从前，而在大木博士那里帮忙的小建在整理旧日书籍时，发现40年前的雪成竟然就是大木博士……

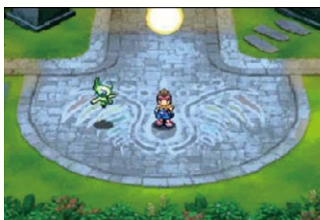


宝可梦中心穿越事件



在做训练师修炼的训练师阿弘带着他的宝可梦——皮卡丘雷恩在途经一座城市时，看到这里的宝可梦中心正遭遇强拆，这里的两个护士根本无力阻止，情急之下阿弘出手赶走了拆迁队。接下来在宝可梦中心休息时，阿弘从奶奶辈的乔伊护士那里得知50年前这里一个叫尼克的少年因为山崩迷路，而接着他自己也穿越回到50年前，这里他看到了少女时代的奶奶辈护士，以及与她互生情愫的尼克，他们都在为新的宝可梦中心的成立而奔走忙碌，而阿弘却知道，距离尼克遇难的时间已经越来越近了，他决定去避免悲剧发生……

阿尔米亚地区穿越事件



依然是由时拉比引起的一次又一次的穿越，此次的游戏出处是《宝可梦保育家光之轨迹》，时拉比在游戏中登场时，在祭坛、老宅门外等地方，多次不跟主角做任何商量就把主角穿越回过去，好在主角心大并不计较，每次穿越后也都出色地完成了时拉比交给的任务……

时间之神·帝牙卢卡

帝牙卢卡在系列中登场的时间比时拉比晚了整整两个世代，作为传说中的宝可梦，帝牙卢卡有着高贵的主神地位。在神奥的创世传说中，帝牙卢卡也是创造并掌管时间的时间之神，世界从它的诞生开始，随着它的心跳而出现了时间的流动。身为高高在上的主神，虽然拥有操控时间以及自由穿越过去与未来的力量，但它并不会像时拉比那么没事带上人类去穿越，在遭遇强敌或进行惩罚时，还会以扭曲时间的力量发动大招“时光咆哮”来打击对手。



◀▲《救助队》的游戏与动画中登场的黑暗帝牙卢卡

黑化的时之神

帝牙卢卡在大多数时候都是静静地生活在异纬度的空间中，但是在《宝可梦不可思议的迷宫探险队》中，守护时限之塔的帝牙卢卡却因为某些原因发生了黑化，逐步将世界陷入行星停止的末日中。并派出黑夜魔灵去攻击试图改变其计划的森林蜥蜴。当主角一行试图找到时拉比来完成时间穿越阻止行星停止时遭到围攻，虽然理论上时拉比可以用穿越时间的超能力帮助众人脱困，但因为此次面对的是掌管时间的帝牙卢卡，所以时拉比的穿越时空能力也难以发挥。最后果然如预想那般刚刚开始便被帝牙卢卡阻止，还好最终也算成功进入时空回廊逃脱了。

最后说说空间穿越

说完复杂的时间穿越，这里面我们也把空间穿越简单说下，空间穿越分两种情况，一种是我们前边提到往唐朝穿越去看胖妞时候的那种，把自己在地球上的位置定位好，免得1300年前自己的位置在宇宙里面那就麻烦大了。而还有一种并不经由时间，但会让自己瞬间移动到另一个地点。不过这种在我们看来可以让自己充分解决赶路和睡懒觉的神奇事情，在宝可梦世界中似乎很常见了。

会瞬间移动的宝可梦

瞬间移动，就是让你在一瞬间从这里去到另一个地方，距离并不是很远，因此诸如通过瞬间移动直接从自己家里瞬间移动到学校和公司的想法可以省了。而可自己学会这些招式的宝可梦，都是超能力属性甚至神级地位的宝可梦。这个招式的效果有二：战斗中让自己退出战斗；山洞或其他迷宫中让自己回到入口，和穿洞绳一个效果。而且这些宝可梦使用瞬间移动时不仅自己会实现空间穿越，连训练师以及身上带着的衣服鞋子背包精灵球什么的也都跟着一起瞬移了（试想下如果对衣物无效的话）。

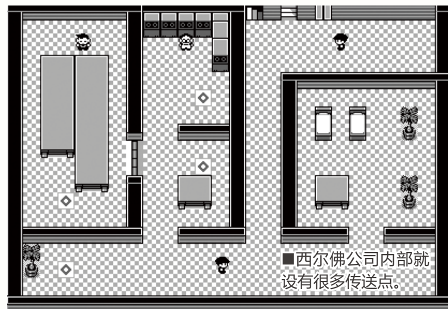


◀瞬间移动招式会让自己以及在一起的训练师以及其他伙伴一起完成瞬间的空间穿越。

不过这样的招式在大多数训练师们看来都是平常到不稀罕给自己的宝可梦配了，毕竟逃跑和脱出迷宫用道具也可以做到。

传送点

如果说瞬间移动还依赖于宝可梦的超能力而有那么一点玄妙，那么传送点就是妥妥的人类黑科技了。这些传送点几乎大量存在于反派的总部，此外一些道馆、研究所以及大公司的总部也都设有传送点。这些传送点都是定向传送，只能把你瞬间传送到指定的传送点，想要回来就要通过其他定向的传送点才行。这有点像现实世界中的滚动式电梯。



■西尔佛公司内部就设有很多传送点。

有关空间传送的就说这么些了，其实关于空间这部分的穿越都是在当下的空间中实现地点的瞬间穿越，而关于异空间，就是我们后面的话题了。



逆势行者 PlayStation VR的一周年

时间过得真快，不知不觉中，2017年已经快接近尾声，而PlayStation VR也在VR寒潮中一片看空声中，走过了一年并带来了不错的成绩。这期的我们就来回顾PlayStation VR走过的这一周年。

文 马修 美编 01

从Project Morpheus到PS VR

2014 年，距离由任天堂 Virtual Boy 在游戏领域带起的第一波 VR 热潮已经退去了 10 年多，名为虚拟现实、实为 3D 立体视的 VB 的失败只有在对游戏发展史感兴趣的人们才会偶尔聊起，而游戏的主流，则是一路发展至今的 3D。然而 2014 年 3 月的两件事，让虚拟现实再度回归到游戏玩家们的视野：其中一件，是 Facebook 斥资 20 亿美元，收购了仅在虚拟现实爱好者中有些名气的 VR 厂商 Oculus VR，虚拟现实的未来和前景都引发了重大关注；第二件是游戏开发者大会上索尼公布的代号为“梦神计划”(Project Morpheus) 的 VR 头显，现场的演示让即使是浸淫行业已久的游戏媒体人，也难以描述戴上 VR 后的奇妙感受。



▲2014年GDC，吉田修平揭开了“梦神计划”的神秘面纱。

之后，两家公司在各自的领域一路向前，Oculus 推出了改进的 Rift DK2 并制定了消费者版的计划，而索尼也在 2015 年正式赋予了“梦神计划”以正式的名字 PlayStation VR (以下简称 PS VR)。2016 年，两个 VR 设备都将正式发售，加上同年到来的新势力 HTC Vive，这一年因为三大消费者版 VR 头显一齐上市而被称为 VR 元年，虚拟现实迎来了其诞生以来首次席卷全球的热潮，伴随着年初两大 PC VR 头显先后上市，无数的资本涌向虚拟现实的内容制作中。然而结果我们都知道了：虚拟现实并没有如预料中爆发起来，在上半年相继上市的两个 VR 头显，Oculus Rift CV1 和 HTC Vive，都面临缺乏大作的问题；至于销售情况，尽管 Oculus 和 HTC 都对于销量的事缄口不提，但分析机构还是从网上和线下的零售渠道得出了两个头显均销量不振的事实。在 PS VR 尚未上市时，原本大热的虚拟现实市场便已经出现了唱空的论调，而拥有 4000 万 PS4 玩家潜在市场的 PS VR，和即将为移动 VR 带来升级换代体验的谷歌 Daydream 平台，则分别代表了主机 /PC VR 和移动 VR 在未来的走势。所以在这两个没有面世前，VR 是否迎来寒冬，还真不好说。



诞生于深秋

和其他VR头显一样，发售之前索尼在各个销售地区都做了各种推广和宣传，虽然因此知名度更高，但其机能逊于前边两款PC VR也都由此落了实锤。尽管还有待完善的地方，不过发售之后还是获得了热销，索尼互娱欧洲高层吉姆·莱恩在接受CNBC采访时称，首发期间PS VR的销量达到数十万台，而面对整个高端虚拟现实行业的硬件产能不足的问题，索尼也承诺努力提高。

但是索尼一家的PS VR的热销并不能改变整个行业的迅速降温，和PS VR几乎同时面世的、原本以打造高性能移动VR内容的Daydream平台，甚至在上线时都没能引起什么轰动，而HTC和Oculus依旧对销量讳莫如深。当虚拟现实在VR元年的酷热与寒冬的极端交替中走完时，来自SuperData的数据显示，这一年无论从数据和营收上说都称得上“元年”这个称号，但也仅仅是“元年”，销售的主力头显依然是入门级的手机盒子，光谷歌的VR纸盒就卖出了8840万个；高端VR头显却受制于成本而大大限制了普及速度，其中Oculus Rift CV1卖出24.3万套，HTC Vive卖出42万套，PS VR的75万预估销量则超过了前两个的销量总和，但从整个市场来看，VR行业从大热迅速走入寒冬已是不争的事实，PS VR诞生的节点，正是整个行业降温但还未降入冰点的深秋之时。

▼PS VR的科幻风格外形也是其区别于其他VR头显的一大特色。



卖得最好的高端VR设备

在VR寒冬的说法尚没有那么盛行时，SuperData基于当时VR的热度以及PS VR所需平台PS4的庞大基数，曾有过2016年内260万销量的预估，不过随着整个VR行业资本市场遇冷，SuperData也迅速将预期下调至不超过前面说的75万。一直到2017年2月27日，索尼官方才公布了PS VR的官方销售数据：截止到2017年2月19日，PS VR在上市后的四个月中总共卖出91.5万台。至于为什么没有达成100万这个官方的整数，官方的解释是受限于缺货，当然，大环境的影响也是存在的。

对于PlayStation这样的品牌，四个月还没卖出100万，的确是不算让人满意的数字，但是在虚拟现实这么一个整体上都低迷的市场上，达成这个销量也已经算是不错了。尤其是在2016年这么一个近乎“拔苗助长”的年份，这份实实在在的销量，虽然有些矮子里拔将军的意味，但也让人们看到了一大片泡沫中难得的坚守。



▲媒体很喜欢用战争来描述同类商品的竞争，不过在整个VR市场的急热急冷之下，2016年三大VR头显的大战并未如预期中打响，还有不同程度的沟通与合作。

元年的泡沫·硬件篇

在PS VR上市前，起码在科技领域对PS VR是很不看好的，原因很简单：无论是自身的性能，还是所运行的硬件PS4，比其他两个高端头显都有明显的差距——如果有参加过体验会，这种感受会更加深刻。但是性能好就一定能卖好么？即使不是事后诸葛亮，很多媒体人、尤其是游戏领域的媒体人，也都对那种不计成本而追求性能的做法持保留态度，因为游戏领域长久以来一直存在对游戏娱乐支出成本的认识。事实上2016年的VR行业，也在这一片对极致体验的性能追逐中。出现了硬件上的泡沫，而且在极高性能和极低价位的两个不同的追求上，还出现了两极分化。

极致性能上，HTC Vive做得是最到位的，不仅性能及相应的VR效果都极佳，还将运动追踪引入进来，几乎每个第一次体验过的人们都会惊讶于其所带来的瞬间穿越感，因此虽然799美元的价格比使用手柄的Oculus CV1多了足足200美元，但并不影响追求极致者们对Vive的厚爱，因此销量也几乎是后者的两倍——但这只是在不差钱的核心爱好者中，面对更广大的市场，大众仍然保持观望，原因只有一个字：贵。而且除了VR头显本身，所运行对应VR内容的电脑也都在万元上下。同样的追求高性能而忽略成本的，还有谷歌的Daydream平台对于手机性能的高要求，直接导致原本因为平民化价格而走入大众的移动VR陷入核心玩家不买账、入门玩家嫌贵的两面不讨好的境地。可以说，虽然厂商已经很努力地去将自己的VR设备压缩成本推向市场，但对于消费者来说，高端VR娱乐获得的成本依然太高，极致体验的赞美背后，



▲2016年的一片泡沫中另一个在性能与成本上的平衡做得非常到位、进而获得优秀成绩的VR设备，是Oculus与三星合作开发的特定机型向的移动VR头显Gear VR。三星Unpacked会场这一幕，甚至引发了很多人对于虚拟现实未来的恐慌

是大多数人选择观望的尴尬。

而与极致机能对立的另一个极端，是极低的价格，这里指的并不是在 2016 年卖出 8840 万的谷歌纸盒，谷歌纸盒只是谷歌推出的一款入门级 VR 体验玩具，甚至在官网公开了自制教程。真正的泡沫来自于谷歌纸盒的模仿者们。良心的如 FIBRUM，在自己开发的手机 VR 游戏的介绍中加上 "Requires VR glasses (headset) FIBRUM "，意指需要 FIBRUM VR 头显；走心些的则自己搭建内容平台并卖头显，如国内的很多移动 VR 设备，不过在笔者写下此文时，两家国内 VR 平台因为盗版遭到起诉而被罚款数万，这种松鼠式的内容收集平台模式显然不是长久之计；更多的则是直接把谷歌纸盒换成塑料外壳、内容直接用其他厂商的现成 VR 平台甚至以色情视频为卖点的野路子山寨 VR 盒子，这种简单粗暴的掠夺式发展正是去年 VR 市场、尤其是国内 VR 市场产生最多泡沫的原因所在。

元年的泡沫 · 内容篇

在虚拟现实市场吸引大量资本进入后，获得投资的不仅仅是各种 VR 头显，更有众多的内容工作室来做 VR 游戏和 360 度视频。虽然 2016 年陆续有很多的知名 3A 大作宣布推出 VR 版，但距离诞生尚需时间，各大 VR 平台的游戏依然存在时长和可玩性的问题；而视频则普遍存在时长的问题，几分钟的内容必然难以讲出完整的故事，因此始终是作坊式的个人娱乐，而真正能拍出大制作的电影公司，则无一不在观望，一方面很多初创公司在跟投资者讲解未来时畅想 VR 影片可以拥有的各种突破和互动，另一方面则是斯皮尔伯格这些大导演对 VR 影片的不看好——毕竟镜头语言是电影艺术的重要表现方式之一。而正是这些诸多体验级的 VR 游戏，和小成本小制作的小视频，构成了非官方 VR 平台的全部。相比非官方平台，几大 VR 头显的平台虽然做到了去糟取精，但也导致影片数量极少，所以通过第三方视频平台观看 VR 小视频依然是用户观看更多 VR 视频的重要方式。



▲过山车类的VR内容虽然开发门槛低且很能唬住VR的初体验者，但因为泛滥且同质化严重，即便很多开发者增加了侏罗纪公园、恐怖、海底等主题，但最终还是成为了最乏人问津的一大类VR游戏。

泡沫中的另类

前面之所以用两大段来回顾去年国内乃至全世界的 VR 领域的泡沫，是因为 PS VR 与整个 VR 市场的情况截然不同，如果以 PS VR 本身来说，都是索尼作为 20 多年老牌软硬游戏厂商的一贯做法，但放在整个 VR 市场中，会发现 PS VR 简直就是另类。

首先在运作上，PS VR 并不依托于资本对话题热度的追逐，毕竟索尼本身就财力雄厚。

因为几乎没有对外来投入资本的依赖，因此索尼在定位上也更可以坚持自己的路线——玩游戏，PS VR 就是提供娱乐、尤其是游戏娱乐的。相比 Oculus 对 VR 影片的投资以及 HTC 试图让 VR 在医学、教育等更多领域施展拳脚，索尼这边的目的单纯而直接。

索尼在游戏领域打拼 20 多年，自身积累了大量的游戏人气 IP 和开发工作室，更与第三方厂商一直以来有着密切合作，可以说非常有资格来给自家的 VR 设备定位成游戏专用，因此在游戏名单中，我们既看到了熟悉的大作，也有全新但颇有 PS 系平台特色风格的原创 VR 游戏。和其他 VR 平台由大多数独立制作人和工作室制作的小品游戏凑数的情况截然不同。

同样坚持自己风格的，还有 PS VR 的外形风格，和其他倾向于高科技与商务感并存的厚重风格不同，PS VR 从作为 "梦神计划" 公布时，就一直保持着那个科幻的造型，虽然从公布到发售这些年没少被一些科技媒体批评像科幻玩具，但从未去改变，毕竟游戏机本身也算是高科技的玩具，定位为游戏用 VR 设备的 PS VR 采用这种科幻造型，自然也是无可厚非。

而在机能和成本控制上，PS VR 的定位更是让人瞠目结舌，PS VR 所依托的主机是机能已经固定在发售时的 2013 年但拥有庞大独占用户的 PS4（笔者写下此文时已突破 6000 万），起码对于这几千万玩家来说，VR 设备所需主机的钱先省掉了。Camera 和 PS Move 也是之前已有的周边，又省掉了摄像头和运动控制器的研发费用。最终适中的价格让 PS VR 获得了高端 VR 头显中最高的性价比，也由此被广大用户所接受。

很显然，索尼在 PS VR 上，走的依然是其在游戏主机市场的路子，而这正是被游戏玩家们熟悉且长期接受的。



▲最能展现独特乐趣的游戏合集《虚拟现实乐园》与PS VR的同捆销售包装



▲非常强调创意和多人同乐的《游戏空间VR》

与成人VR内容商的纠葛

PS VR依托于PS4，造成的结果之一就是平台的封闭。所以第三方除非获得索尼的授权和相关技术支持，否则无法在PS4上做自己的平台，而索尼、尤其是SIE对色情内容的拒绝，还使其与成人VR内容制作商们纠缠了大半年之久。

相信老司机们都知道，成人内容在前沿科技上是有相当的推动作用的，毕竟是本性使然。但一直做电子游戏主机的索尼显然是对成人内容说不的——并不是指《DOAX3》这样擦边的，而是真正的“人造人运动”，虽然大都是虚拟实中斜躺着被大妞骑的千篇一律套路，但重在更真实的沉浸感，所以用户都极其追捧，所以成人网站的高管们也都非常自信。在2016年初的一档访谈节目中，某个成人网站的首席技术官直言：索尼如果在PS VR上拒绝色情内容，将可能因此导致失败。还列举了录像带时代时索尼在以Betamax格式与JVC的VHS进行格式大战中因为拒绝色情而惨败，后来在蓝光VS HD-DVD的格式之中放开了对色情的限制而胜出……索尼虽然没有对此直接反驳，但也多次申明，即使是在VR领域与PC平台处在同一起跑线上，依然会对色情说不，更拒绝了各个成人网站应用的登陆。

不过有些事情也不是索尼说不就不的，在PS VR和Daydream还没面市时，这两个性能价格比都更高的VR设备/平台就已经吸引了成人内容制造商们。而在PS VR开始全球发货之时，某个大型成人VR视频网站便在首页加上了专门制作的“PSVR is here”的醒目头图，二级条目、视频目录下也重点强调“支持PS VR的成人VR片子”——其实这根本不是什么特别的黑科技，因为PS4早已支持多种视频格式的USB播放了，所以这网站的宣传给人感觉更多的是噱头以及对索尼对色情说不的反击。



▲PS VR一上市就被成人网站以如此醒目的形式挂在主页，似乎也是带着些报复的恶意。

而另一大成人网站虽然也宣布支持PS VR了，但其总裁对于PS VR的意见颇大，毕竟通过浏览器下载到本地存储设备再用专门的播放器播放的这一系列操作有些繁琐，远不如其他平台对Web VR的直接支持甚至直接在公开系统上做专门的内容平台方便。

值得一提的是，PS VR在VR寒潮中逆势热销赢得销量冠军，成人VR网站也成为内容厂商中真正赚得盆满钵盈的一批，与众多普通VR内容制作工作室面临资本撤资后关门解散的窘境形成了鲜明的对比，但因为虚拟现实真实的沉浸感所带来的道德问题，也让成人内容再度走上被舆论批判的风口浪尖上。而被舆论口诛笔伐，对于主打游戏娱乐的VR设备和主机，显然是越远越好，所以不能不说，索尼拒绝得还是颇有道理的。

成绩与未来



2017年6月，索尼官方宣布：PS VR的销量已经正式突破100万，成为首部达成百万销量的高端VR设备。同时，PS VR用户购买了超过525万份的VR游戏与应用。在软硬比上，也有着不错的表现。对于PS VR的未来，SIEA的CEO肖恩·雷登称：“VR是一个新的行业，其换代不能套用主机或智能手机的周期，我们仍在学习用户在VR上的需求。所以现在还很难决定未来的计划。目前看来用户希望有更轻便易用，特别是无线VR设备，我们会朝着这个方向努力，但现在并不能确定未来两年里PS VR会有什么变化。”而在8月份索尼的招聘，则透露出SIE正致力于VR追踪定位系统的研发。显然，无线化和追踪定位都将会是PS VR未来的发展方向。

10月14日，索尼推出PS VR的升级版CUH-ZVR2，最显著的升级，是支持HDR输出至头显，次外还有立体声耳机和头显集成、连接VR头显处理器单元的电缆整合为一根等改进。而2017年的E3、TGS、巴黎游戏展等游戏展上，我们依然看到陆续有新的VR游戏乃至VR大作在公布。

尽管我们现在都看得到索尼在PS VR上的不懈与进取，游戏数量和质量也都相当可观，然而无可否认的是，很多玩家在买了PS VR新鲜了一阵后，PS VR也还是进入了束之高阁的落灰状态。可喜的是，很多厂商，包括中国之星计划在内的国内厂商，很多优秀的PS VR作品都已经在开发中。而不追求性能最佳而追求性价比最佳的PS VR的成功，也影响到了整个VR行业，不仅硬件定位上从攀比性能更多地转为对更高性价比的追求，诸如降低硬件配置需求又提升体验的眼球追踪等技术也更获得重视。而PS VR这个在游戏领域并不起眼、但在新兴的VR领域让人侧目的成绩，无疑是VR元年褪去泡沫和资本光环后一直稳步走到今天的最精彩的一笔。

附：PS VR游戏榜单

最后这部分我们放上三个有关PS VR游戏的榜单，这里既有跨平台的人气游戏。也有独占的精彩作品。

PlayStation Awards 2016 PlayStation VR特别奖

因为投票时间的关系，所以下面的5款就是在日本及亚洲市场首发的5款作品，而非排名。

译名	原名
北极光 极光物语	NORTHERN LIGHTS - 極北の夜空に輝く光の物語 -
虚拟现实乐园	PlayStationVR WORLDS
Rez 无限	Rez Infinite
夏日课堂 宫本光	サマーレッスン：宮本ひかり セブンデイズルーム
初音未来VR 未来演唱会	初音ミク VRフューチャーライブ 1st Stage

Rez 无限



2002年在PS2和DC上收获相当多好评的音乐游戏《Rez》的PS4重制版，再度演绎音乐节奏与视觉效果的美妙结合。用PS VR来玩，更可以在120帧的流畅刷新率下，感受自己与周围的声音和画面完全同步，直接置身于奇妙的音乐空间中。

初音未来VR 未来演唱会



PS VR 首发游戏之一，歌姬初音的号召力自然是没得说；但作为游戏，互动性就……游戏中玩家会化身为初音演唱会现场的观众，给她喝彩，演唱会到达高潮时玩家还能体验到与初音两人的“特别舞台”。游戏上架后，又陆续通过更新 DLC 增加了更多的 V 家角色。

2016年PlayStation VR游戏下载Top 10

2017 年虽然已经进入第四季度，但毕竟还没过去，所以这里列出的是 PlayStation Store（美服）2016 年的下载前 10 名，毕竟这些都是逆着 VR 资本寒冬上行的热销 VR 游戏。因为是美服的统计数据，因此像《夏日课堂》这样的下载量几乎达到了日版 PS VR 销量半数的热销游戏，由于只推出日版，所以在美服的榜单上并没有出现。

排名	译名	原名
1	工作模拟器	Job Simulator
2	蝙蝠侠 阿克汉姆VR	Batman: Arkham VR
3	直到黎明 血脉贲张	Until Dawn: Rush of Blood
4	虚拟现实乐园	PlayStation VR Worlds
5	保持沟通没人会炸	Keep Talking and Nobody Explodes
6	他们于此长眠	Here They Lie
7	运动酒吧VR	Sports Bar VR
8	嘉年华游戏VR	Carnival Games VR
9	Harmonix音乐VR	Harmonix Music VR
10	星战前夜 女武神	EVE: Valkyrie

工作模拟器

如果不是索尼官方公布，很难想得象2016年PS VR上下载量最多的竟然是《工作模拟器》，这款游戏玩的是扮成机器人进行各种职业工作的挑战，典型的轻松有趣的体验类型。不光在2016年度居下载榜首，刚刚过去的10月份也依然进入了月份下载榜单的前5名。有些核心游戏玩家可能有些想不出乐趣所在，其实让游戏者获得不同于现实的各种体验，本身就是电子游戏赋予玩家的基础乐趣之一。



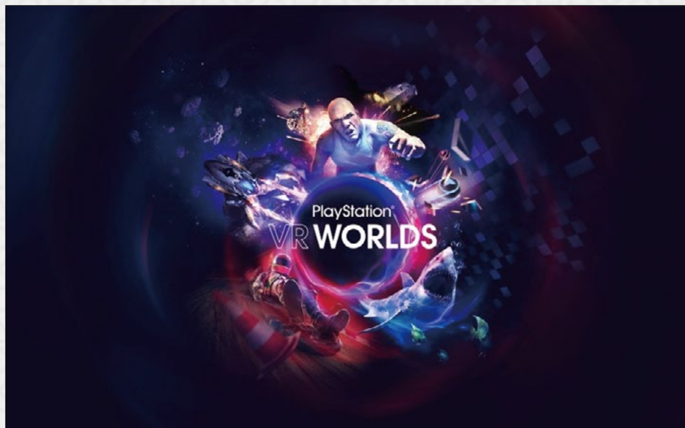
蝙蝠侠 阿克汉姆VR

化身为黑骑士去亲身体验虚拟现实中的歌谭市。虽然PS VR本身不支持运动跟踪，但并未影响到该作成为2016年PS VR乃至整个VR游戏市场中非常优秀的一款VR动作游戏。



虚拟现实乐园

旨在让玩家获得多种不同VR游戏乐趣体验的VR游戏合集，共收录了5款游戏，涵盖了FPS、探索、竞速、冒险和运动五个类型。而且一直颇受欢迎，在2016年度下载排行榜和10月最新的下载排行中，都位居前5。



星战前夜 女武神

非常爽快的一款跨平台射击VR游戏，虚拟现实环境下，让人犹如真的置身于太空中的激战一般，也让本作一度成为大制作的VR游戏代表作之一。



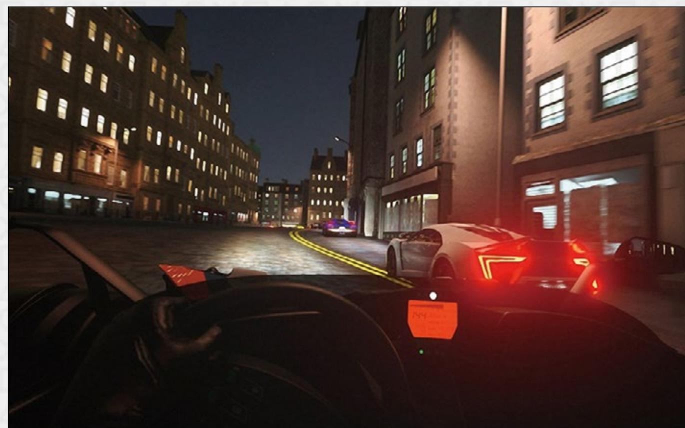
2017年10月PlayStation VR下载Top 10

距离 PS VR 发售一周年整的新鲜出炉的 2017 年 10 月下载榜单，有旧相识，也有新面孔。

排名	译名	原名
1	我希望你死	I Expect You To Die
2	驾驶俱乐部VR	DRIVECLUB VR
3	亚利桑那阳光	Arizona Sunshine
4	虚拟现实乐园	PlayStation VR Worlds
5	工作模拟器	Job Simulator
6	静力	Statik
7	黑客战士	Raw Data
8	超热VR	SUPERHOT VR
9	保持沟通没人会炸	Keep Talking and Nobody Explodes
10	外科医生模拟 体验现实	Surgeon Simulator: Experience Reality

驾驶俱乐部VR

《驾驶俱乐部》虽然不是作为VR原创游戏诞生，但也是为数不多的大制作VR游戏。从公布VR版到工作室解散，该游戏在2016年一直保持着话题热度，但发售后画面的争议性也比较大。在渐渐淡出快一年之时，忽然进入10月份榜单且排名第二，还是很出乎人意料的。



亚利桑那阳光

跨平台僵尸射击VR游戏《亚利桑那阳光》由于一度作为HTC Vive体验会的优秀试玩内容而被广大VR玩家熟悉，高质量的画面和操作设定更让很多玩家见识了虚拟现实游戏的震撼。今年6月登陆PS VR后，也继续维持着其在PC VR领域的高人气，并在2017年中达成了百万销量。



保持沟通没人会炸

本作是一款VR解谜游戏，无论是Steam VR还是PlayStation Store，都一直有着不错的人气和口碑。游戏需要VR玩家与非VR玩家进行合作，非VR玩家通过电脑上的拆弹手册找出线索，指导虚拟现实中的VR玩家来拆除定时炸弹，游戏紧张而烧脑，更考验两个玩家间的沟通与默契。



超热

一款很特殊的动作游戏，虽然只有玩家移动时间才会走的设定看起来挺轻松，但仅有一条命、没有子弹收集的设定，都让该游戏玩起来非常紧张，所以玩家要用敌人的武器来进行射击和砍杀，没有武器时甚至要用拳头去怼敌人。此外也有在慢动作中穿越密集子弹的子弹时间设定。



我希望你死

位列PS Store美服10月VR游戏下载榜首的《我希望你死》，是一款间谍主题的VR解谜游戏，在游戏中玩家要寻找秘密基地和恶魔巢穴，并以快速的思考解决面对的陷阱。今年8月，该游戏跻身百万销量VR游戏行列（前面的《工作模拟器》和《亚利桑那阳光》也都是百万销量的VR游戏）。10月24日，该游戏又进行了全平台的更新。



•传播游戏理论•关注游戏现象•改善游戏心态•倾述游戏烦恼

玩由心生 GAME PSYCH

主持人·余烬

由于暑假期间各种出差加攻略任务，从 420 期之后“玩由心生”就再也没和大家见过面了，本期“玩由心生”终于再次登场。《纪念碑谷 2》在前段时间掀起过一阵视觉错觉类游戏的讨论风潮，这种以视觉错觉为其卖点和核心玩法的游戏与我们常见的游戏有很大不同。在我们感叹这款游戏精妙设计的同时，视觉错觉本身也值得我们去研究一番。



版面设计 雷普利
插画绘制 西达cida

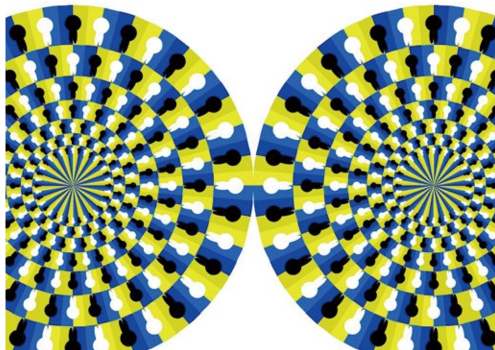
第七问：游戏中的视觉错觉是如何产生的？ QUESTION SEVEN

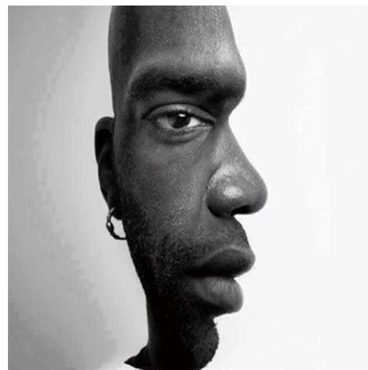
玩由心生 GAME PSYCH 这是我的错觉？

一说到错觉，也许你会想起“明天再做”、“我能反杀”、“TA 喜欢我”这类人生错觉。人生苦短，错觉总是少不了的，当出现这些错觉时建议先拿面镜子看看自己，看清楚自己到底是谁（有多丑），然后便能杜绝这些错觉的出现了（误）。虽说眼见为实，但事实上我们通过肉眼看见的事物也不见得就是真实，比如那些由视觉产生的错觉。

人生的错觉我们很好理解，毕竟我们每天都在经历着这些错觉（并没有），而所谓的视觉错觉又是什么呢？多说无益，眼见为“实”，让我们首先来看看那些视觉错觉的应用吧。

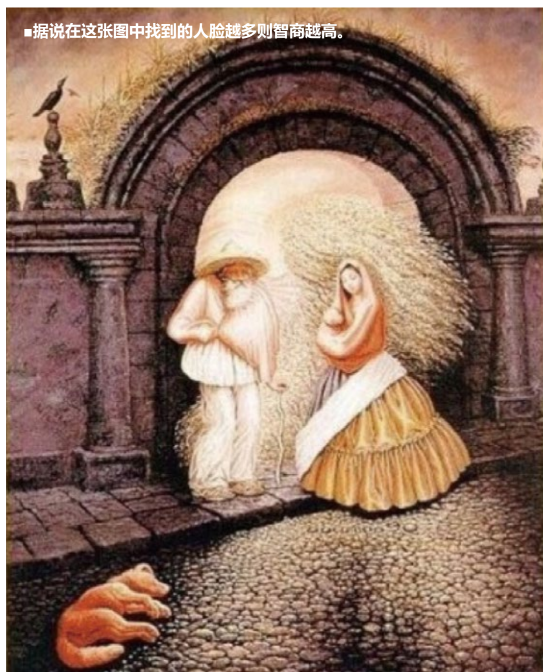
▼有没有发现靠近大圆圆心处的小圆在转动。





▲你先看见的是正脸还是侧脸？

■据说在这张图中找到的人脸越多则智商越高。





▲▼摄影和绘画艺术中对于错觉的应用就更常见了。





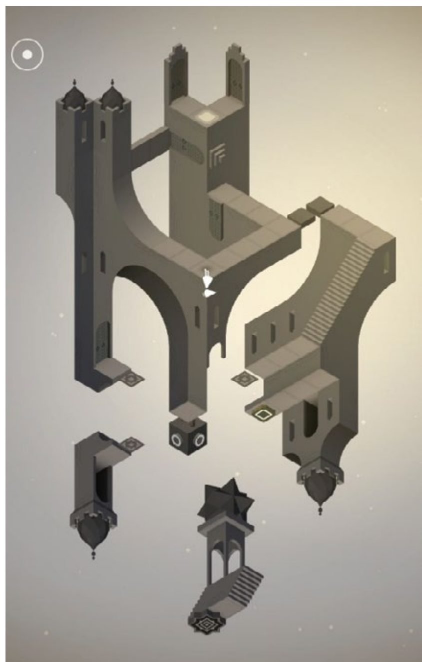
►你看见的是老太太还是小姑娘？

作为融合了不少艺术形式的电子游戏，视觉错觉在游戏中的运用同样不少，甚至有不少游戏以这种视觉错觉为其自身的核心系统，整个游戏的玩法也是围绕视觉错觉来展开，比如大名鼎鼎的《纪念碑谷》。

这款由 USTWO 开发制作的解谜类手机游戏相信不少玩家并不陌生，从其发售以来便引起了轰动，甚至横扫了各个国家 APP 榜单前三名。近期，《纪念碑谷 2》也正式发售了。玩家在这款游戏中需要做的，便是操控主人公艾达以及场景中的机关，从而来帮助艾达走出纪念碑迷阵到达碑谷。而游戏对于视觉错觉的应用便是在各个场景的解谜上。



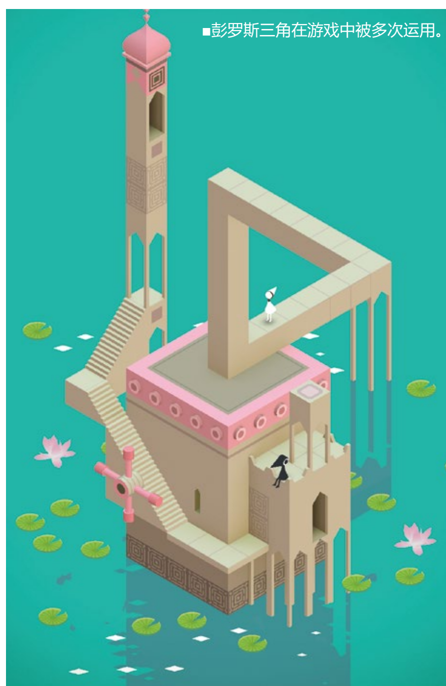
▲由旋转所带来的视觉上的重合。



▲你以为是凸起来的？其实是凹下去的！

▼ 位于澳大利亚东珀斯的雕塑，从特定角度来看和彭罗斯三角的二维图案一致。



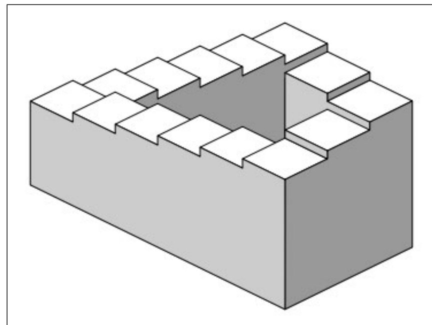


■彭罗斯三角在游戏中被多次运用。

在众多视觉错觉的应用中，《纪念碑谷》对于彭罗斯三角（Penrose triangle）的运用最多。这种最早由瑞典艺术家 Oscar Reutersvärd 进行绘制，英国数学家罗杰·彭罗斯及其父亲进行推广的图案，被称之为“最纯粹形式的不可能”。彭罗斯三角看起来像是一个由三个截面为正方形的长方体所构成的固体，三个长方体组合成为一个三角形，但长方体之间的夹角似乎又是直角。事实上，上述的这些性质在正常三维空间的物体上是无法实现的，但确实存在着以特定的角度去观看三维物体能看到和彭罗斯三角相同的二维图案。



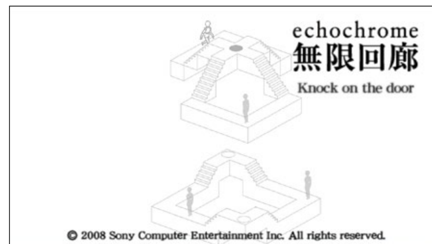
值得一提的是，英国数学家罗杰·彭罗斯和他的父亲除了推广了彭罗斯三角外，他们还提出了一个非常有名的几何学悖论——彭罗斯阶梯。作为彭罗斯三角的变体，彭罗斯阶梯是指一个始终向上或向下但却无限循环的阶梯，在此阶梯上永远无法找到最高的一点或者最低的一点。当然这种阶梯在现实世界中是不存在的，但并不妨碍影视作品中对它的应用，比如《盗梦空间》中便有彭罗斯阶梯相关情节和镜头。

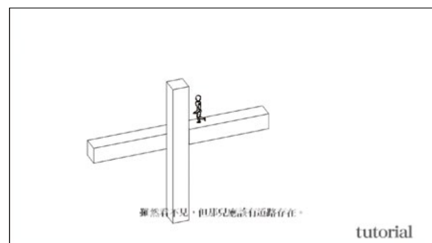




▲虽然这个阶梯看来和彭罗斯阶梯一致，但事实上画面下部直角处的阶梯是有断层的。

《纪念碑谷》的出现将这种视觉错觉类的游戏推进了大众们的视线，但事实上这类游戏早在主机游戏中就有出现，《无限回廊》便是这之中的佼佼者。这款由 SCE 开发并发行的益智游戏，在 2008 年登陆了 PSP 和 PS3 平台。游戏的画面非常的简约，黑色与白色的搭配甚至有些单调，但游戏的谜题与玩法可就没那么简单了。游戏最主要的玩法便是通过旋转镜头来造成视觉错觉，并让这些错觉变为游戏里的真实，从而让自行移动的小人到达终点。游戏还将这些视觉错觉进行分类，成为了游戏中特有的五种过关技巧：主观的移动、主观的落下、主观的存在、主观的不存在、主观的跳跃。游戏的画面虽然简约，但独特的玩法以及视觉错觉的应用都让人惊讶。





▲主观的存在的例子。位于竖柱后面的横柱上本身是没有路的，但由于竖柱将这一空缺挡住，视觉上这里便好像有了路，小人便可顺利向前。

游深度
CULTURES OF GAMER
玩由心生

TIPS 在《无限回廊》之后，SCE还于次年在PSP上发布了系列的第二款作品《时限回廊》。正如名称中所提到的那样，本作的玩法围绕着时间展开。

玩由心生 GAME ❤ PSYCH

错觉到底错在哪？

“玩由心生”作为一档将游戏与心理学结合在一起的栏目，我们对于视觉错觉的解读当然不能只停留在游戏层面上。从心理学的角度来说，视觉错觉又到底是什么呢？

既然是叫作“错觉”，那么一定是有着与之完全相反的正确的感觉，这种对于事物整体正确的认识我们便将之称之为“知觉”。所以在去理解错觉之前，我们应该先去明白知觉到底是什么。人们通过感官得到了外部世界的信息，这些信息经过头脑的加工，产生了对事物整体的认识，这就是知觉。换句话说，知觉就是客观事物直接作用于感官而在头脑中产生的对于事物整体的认识。

知觉有一个非常重要的特性便是知觉的恒常性。我们的世界不停变化，同一个物体可能离我们远或近，也有可能在我们的前面或者侧面，为什么在条件不断变化的情况下我们依然能保持住对于这件物体的正确知觉呢？也许你会认为这是理所当然，只要是个人这种事都能办到。但正因为我们是人，是经过自然选择后所进化而来的物种，所以知觉系统中才会拥有这种重要的特性。这都是自然选择的结果啊！

虽然知觉的恒常性自然存在，但并不是说任何情况下它都能发挥作用。某些情况下，我们的知觉不能正确地表达外界事物的特性，而出现种种歪曲，这便是所谓的错觉。

错觉的种类有很多，常见的有大小错觉、形状和方向错觉、形重错觉、倾斜错觉、运动错觉、时间错觉等。其中大小错觉和形状、方向错觉有时统称为几何图形错觉。而这些几何图形错觉正是在各种游戏和影视作品中被多次运用的。

●大小错觉

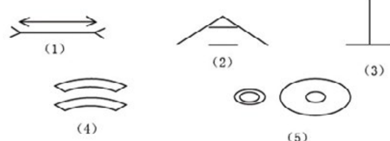
（1）缪勒—莱耶错觉：该图箭头内的线是一样长的，但我们看上去箭头向外的线比箭头向内的线要短。

（2）潘佐错觉：在两条辐合线的中间有两条等长的直线，结果上面一条直线看上去比下面一条直线要长。

（3）垂直—水平错觉：两条等长的直线，一条垂直，一条水平，但看上去垂直线要比水平线长。

（4）贾斯特罗错觉：两条等长的曲线，包含在下图中的一条看上去要比包含在上图中的一条长些。

（5）多尔波也夫错觉：两个面积相等的图形，被大圆包围的显得小，被小圆包围的显得大。



（6）月亮错觉：月亮在天边显得大，在天顶显得小。



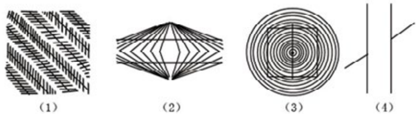
●形状和方向错觉

（1）佐尔拉错觉：一些平行线由于附加线段的影响而看上去不平行了。

（2）冯特错觉：两条平行线由于附加线段的影响，使中间显得凹下去了。

（3）爱因斯坦错觉：在许多环形曲线中，正方形的四边显得有点儿向内弯。

（4）波根多夫错觉：被两条平行线切断的直线，看上去不在一条直线上。



玩由心生 GAME ❤ PSYCH

错觉亦或者真实？

不知道各位玩家在游玩游戏时有没有过这样的疑问：为什么我们能从一个平面的屏幕中看到游戏中三维的人物和场景？在对错觉有了了解之后你会不会认为这其实也是一种错觉呢？从个人的理解来看，我们能在平面的屏幕中看到三维，是因为我们的知觉系统告诉了我们它就是三维的。游戏画面对于三维人物和场景的绘制已经传递出了三维所应具备的信息，经过我们大脑的处理，我们便能够进行感知。所以并不是我们通过眼睛看到了三维，而是我们通过大脑知觉到了三维。脑子呀，真的是个好东西，不然也无法让我们体验到如此真实的游戏。与电影不同，交互设计的加入让我们对于三维的感知不仅仅停留在了视觉上，所以才会有游戏独特的沉浸感。

至于这种沉浸感到底算不算一种错觉？从目前的情况来看它确实不算是一种错觉，就像上面所说的，顶多算是知觉的范畴。我们所说的错觉是相对正确的知觉而言的，再进一步说，是相对于现实中的真实情况来说，正因为有了对比所以才有了对错。而如果随着科技发展，虚拟与现实的界限已经相当模糊，甚至有些人类一出生就进入到了虚拟的世界中，到了那一天如今的错觉还会真正的存在吗？人类又会进化出怎样的全新的感知觉系统呢？

心理小课堂

●错觉理论

正文中其实并没有真正回答本期的最核心的问题“视觉错觉到底是怎么产生的”。其实至今为止，人们依然无法找到一种理论能解释所有的错觉现象，但以下这些理论影响颇深。

眼动理论：这种理论认为，我们在知觉几何图形时，眼睛总是沿着图形的轮廓或线条扫描。由于眼球垂直运动要比水平运动更为费力，因此，同等长度的垂直线段就要比水平线段感觉长。而当人们扫描图形的特定部分时，由于周围背景的影响，改变了眼动的方向与范围，也造成了取样上的误差，从而产生了各种知觉错误。

神经抑制作用理论：这是从神经生理水平解释错觉的一种尝试。该理论认为，当两个图形轮廓彼此接近时，视网膜的侧抑制过程改变了由轮廓所刺激的细胞活动，使大脑兴奋中心发生了变化，结果，人们感觉上像是轮廓发生了位移。

深度加工和常性误用理论：这种理论认为，错觉具有认知方面的根源。通常人们在知觉立体对象时，总是把距离估计在内，这样才能保持物体的大小恒常。而当人再注视平面对象时，会习惯性地运用原来的透视经验，从而引起了错觉。从这个意义上说，错觉是知觉恒常性的一种例外，是人们误用了知觉恒常性的结果。

第七答：

目前为止，依然没有一个理论能解释所有的视觉错觉现象。但眼动理论、神经抑制作用理论、深度加工和常性误用理论影响颇深。

ANSWER

下期问题预告 第八问

玩游戏会产生创伤后应激障碍（PTSD）吗？

TIPS 除了彭罗斯三角和彭罗斯阶梯外，英国数学家罗杰·彭罗斯有名的发明还有彭罗斯贴砖。



读编往来

UCG全体小编们欢迎您到读编往来做客

★这期的攻略特刊是2017年11月B，再过两期，就是2018年1月A。关于明年的UCG，我们首先要透露的是价格方面的变化。双十一期间，大家应该没少注意纸箱涨价的新闻。事实上进入2017年后，原纸的价格一路飙升，从5月到11月上涨超过40%，这直接导致各类纸制品成本增加。如果大家还有购买其他纸媒的话，不难发现涨价的例子屡见不鲜。UCG同样面临成本增加的压力，因此从2018年1月A开始，每本《游戏机实用技术》的价格将从现在的16元增加到19.8元。希望大家能够理解。

★价格增加，UCG在内容上也会做出调整。2017年1月A的改版受到大家称赞，2018年1月A同样会迎来全新改版。另外附赠的别册将会常态化，除现在的《指间方圆》手游别册外，还会增加了以怀旧为主题的全新别册。距离2018年还有一段时间，大家如果对UCG有什么要求或建议，欢迎以各种方式告知，UCG的改变离不开大家的参与。

★年关将至，一年一度的大赏即将拉开序幕。本次大赏的流程会有一些变化，具体会在近期公布，请各位留意UCG和VGTIME的官博、官网、微信号。当然奖品肯定是必不可少的，大家可以放心。



读编往来 通讯地址

兰州市耿家庄邮局99号信箱

游戏机实用技术杂志社

邮编：730000　Email：ucg@ucg.cn

《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/ucgucg
UCG×VGTIME斗鱼直播间
http://www.douyu.com/ucgucg
《游戏机实用技术》微信公众号
UCG1998



Email 时鵰：最近传出《真·三国无双8》的国行版过审了。我非常疑惑，一款游戏过审后要用多少时间来酝酿推出？从11月到2月可是整整四个月啊，这么快就制作完游戏那这四个月都是小小的缝缝补补是不是不太科学啊？光荣这每星期几张人设图的放出还不如直接就把过审的游戏拿出来赶快卖了呢。话说光荣是非常重视中国市场的，UCG为什么不去和光荣也搞好更深的关系，就像和老卡一样？



水天月：其实从过审到发售得看游戏送审用的什么版本，从《真·三国无双8》预定明年2月8日发售，但现在国行已经过审这点来看，《真·三国无双8》应该是为了尽可能和日本同步上市而较早进行送审。其送审版并不是游戏能够最终上市销售的正式版，一款游戏在基本制作完成之后的一段时期内，一方面要进行反复测试、调整数据和除错，另一方面在布置实体销售渠道和对外宣传方面也有大量工作要做。当然也有像《最终幻想15》这样从国行过审到发售只有半个月时间的例子，这种情况应该是厂商本身送审较晚的缘故。另外，UCG和光荣其实已经有了不少合作，我们也会进一步做好工作，加深联系，努力为大家带来光荣游戏的第一手情报。



编辑部 游戏风向标

超级马里奥 奥德赛 | 4人



好歹宝琳也是你的前女友，马里奥你就不说点啥吗？

——对于本作没有出现修罗场的剧情，余烬相当不满。

刺客信条 起源 | 3人



育碧啊，《刺客信条》续作还是等到2019年再卖吧，不要再年货了。

——隔了一年才发售的《刺客信条 起源》刚"脱离"年货就取得了不错的评价，三日月发现了其中的奥秘。

舞力全开 2018 | 2人



原来全国人民都玩过这项运动。

——看到《舞力全开2018》里的脚斗士舞步，整个编辑部都震惊了。

太鼓之达人 合奏咚咚咚 | 3人



最影响你演奏发挥的因素是什么？当然是2P啊！哪怕是虚拟的。

——虽然能够理解BNEI设计虚拟2P的初衷，但面对三岛平八老爷子的各种颜艺，哪尼根本无法专注在自己的谱面上。

COD 二战 | 3人



阿耶洛同志你敢多带几个信号弹么！？

——对队友阿耶洛的技能每次只能给予玩家一个呼叫火炮轰炸信号弹的设定非常不满的稀饭质问道。

德军总部Ⅱ 新巨人 | 3人



废墟弄得太真实也不太好。

——六等星在废墟中走着走着就被贴图卡住不能动了。



Email 张易雄：TGS特刊中最我期待的游戏当属《怪物猎人 世界》了，之前买了3DS的《MHX》只通关了村任务，就没怎么打了，因为身边没有什么朋友能一起长期玩。但是这次身边好几个朋友都要首发《怪物猎人 世界》，我就可以充分地享受联机的乐趣了。



三日月：对于学生玩家来说，掌机上的联机肯定是比主机要得方便。但很多人毕业后，随着工作和生活地点的改变，要想和身处远方的好友联机，PC或者主机反而才是最好的选择。话说编辑部要首发《怪物猎人 世界》的人还挺多的，到时候大概就只有三日月我不去当猎人了吧。



Email 小小勇：非常希望杂志在今后制作游戏攻略，特别是非中文的游戏攻略时，可以加入些许的翻译。虽然现在很多游戏都会推出中文版，但是并非很多中文版是和原版同步发售的，按目前的情况来看如果中文版不是同步发售的话杂志只会制作原版的攻略，并不会再重新制作中文版的攻略。即使有也会放在专辑里而不是杂志当中，这对于等中文版发售后才玩游戏查攻略的人来说不太友好，尤其是一些素材、地名什么的，看不懂日文的话根本就不知道那是什么，还得另外再去网上搜其它攻略。建议杂志在制作非中文游戏攻略，尤其是日文攻略的时候，能加入些许的翻译，并不是说要翻译所有东西，而是翻译一些关键的素材、地名之类的，这样使得游戏中文版出了之后也能让攻略有参考价值，哪怕和官方翻译不一样但起码能让人大概知道这些日文是什么，多少能对照一下。



秋沙雨：一般来说只要是中文版与外文版发售时间不同步的话，日后会在制作专辑等增刊或者周边书籍时都会采用中文版来作为攻略版本。之所以没有在制作外文版游戏时加入中文对照表是为了避免与官方中文版的翻译冲突，这里指的并不只是角色人名或者是剧情专用名词，还包括系统的翻译，这一块的内容是最容易出现冲突的。不过为了方便读者们阅读，在制作外文版游戏攻略的时候，攻略内文里我们都尽量使用杂志翻译的人名或者是系统名称。



Email 夏草：明年《塞尔达传说 荒野之息》中文版出来后国内肯定会爆发一大堆新NS玩家买这个游戏，而且还有一些已经通关《塞尔达传说 荒野之息》的老玩家会重新再回到游戏玩一遍，所以我觉得中文版《塞尔达传说 荒野之息》攻略是非常必要的，小编们可以加点新想法，就像游戏的复刻重制嘛。



纱迦：首先我们已经按任天堂官方的译名，将本作的译名改为《塞尔达传说 旷野之息》了。至于攻略是否要重做，这个要看中文版具体的推出时间。因为攻略页数不可能少，如果在游戏旺季如2018年头3个月推出，那么页数就非常紧张了。总之还是让我们先期待第2个DLC的推出吧！



Email negev6：就428期上一名读者关于"游戏这个载体"的话，我也想表达一下自己的看法。游戏并不非得反映什么现象、引发什么思考，有这些东西固然是好，但是我认为一款游戏主要的还是其游戏性，像《俄罗斯方块》、《三维弹球》、《扫雷》这些游戏以及开罗的很多游戏，就我看来（可能是在下粗鄙看不出来）并没什么特别的深意包含在里面，可是没人能否认这些都是杰作。而引人深思的游戏，像《沙耶之歌》这样的文字游戏并不少，《DOD》也是以反映阴暗而著称的。但是，仅从商业角度来看，这些游戏卖得并不算火——他们的游戏性并没什么出彩的地方。这样一来，买的人、关注的人少了，会因作品而深思的人也就少了，效果并不是那么好。一款好游戏，最重要的还是游戏性吧。如果这个游戏非常好玩，哪怕它根本没有剧情，也会吸引大批的玩家，而如果一个游戏没什么游戏性，但是剧情特别出彩——那我为什么不去看电影呢？当然，在不错的游戏性之上也有着出彩的剧情，我认为这样才算是一款杰作。在下拙见，让各位编辑见笑了。



水无月：关于游戏的本质是"游戏性"这点我也是同感，所以一些玩法或是内涵看起来很简单的游戏同样也很有趣，是有着很深度的游戏性的杰作。但是就您后半段的观点，我说说我的看法吧，"游戏性"这个概念到底包含怎样一个范围内？我自己觉得，游戏中一切能给玩家带来乐趣的要素，都可以归在"游戏性"的范畴中，所以就这点来讲，"剧情"我觉得同样可以算是"游戏性"的一部分，有好的剧情，能够让人思考或是满足的游戏同样是好游戏。游戏之所以能够成为一种独立的表现手法，就在于它本身有着玩家自身与游戏内容产生交互这一性质，所以有些游戏剧本能够感动到玩家，除了剧本本身的素质优秀之外，也是因为它更符合游戏这一表现形式的原因，（抛开动作、射击等操作玩法比较复杂的游戏不谈，即使是像游戏要素只有文本、图片、音效、选项等等的文字AVG类，也可以通过诸如"不断loop Bad End最终走到大团圆结局"等手法来让玩家从剧本中获得乐趣），因此一个很好的游戏剧本，用电影来表现就未必能达到游戏的效果。



Email Moly沫璃：近来一波新游热潮袭来，然而手头只有一款游戏的资金，我却选择了《FIFA18》（毕竟是足球狗）。UCG近来忙于刊登各类大作的攻略可以理解，希望能在年底之前见到《FIFA18》的攻略，毕竟这一作可以介绍的地方也挺多的，可用战术啊、征程模式的攻略啊、UT推荐球员等等。



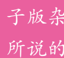
北山杉：其实并不是编辑部不想出《FIFA》的攻略，主要是最近这波游戏井喷的浪潮的确来势汹汹，而且现在看起来甚至可能会一直持续到明年春季（毕竟年前还有《怪物猎人》啊！），目前各位小编也是在加班加点地制作各种游戏的攻略。说回《FIFA 18》，这一代对于游戏细节的完善和革新还是相当令人满意的，尤其是本作还出了NS版，实在是大大方便了我们这些上班族。但就像之前提到过的，编辑部最近确实比较忙，杂志的页数有限，所以可能就无法兼顾到每一款游戏，希望这位同学能够谅解。（小声说一句……编辑部的足球狗们都是实况党ORZ）



Email 超人：前阵子终于在网上以高价收到了一本UCG第27期，那是UCG第一本年鉴，值得收藏。记得这本杂志有一篇文章曾经假设了中文游戏的未来，那时候PS平台有个中文游戏是《射雕英雄传》，当时大家都认为国内盗版横行，中文游戏前途黑暗。而如今，连最新的NS的简体中文游戏都开始井喷，作为一名玩家是幸福的，感动的！对于UCG的改进，我希望提两点建议，1.杂志的运输包装要更完美一些。有过两次杂志压坏的经历，虽然不影响阅读，但我这书是准备收藏的。2.电子版希望能更适合手机阅读，而不是每次都要拿着缩放，这个可能要动动脑筋想想怎么排版才合适了。



余烬：中文游戏越来越多，中国市场越来越好，现在确实是曾经几代游戏人所梦想的未来。正如过去所幻想的中文游戏在现在成为了现实一样，我们在现在所梦想的中国的3A级游戏大作也许也会在未来成为现实。至于关于不少读者提到的包装问题，其实我们在物流上的包装一直在不断改进与进步，但可能还是难免会在运输过程中出现损坏。这种情况建议直接给我们淘宝店的客服人员说说，一般都会进行更换。电子版杂志的话其实是有分为两种版本，一种是您所说的需要缩放的原版，另一种则是您所希望的专门进行过适配后的手机版。在UCG APP中进行下载时，可根据自己的需求进行选择。





Email Fei：我有一朋友，双十一的时候在索尼官方淘宝店下单了PS VR。本着不浪费钱的原则，我友情提示了她一下，能玩PS VR游戏很少，而且现在PS VR佩戴起来也不是很舒适，接的线又多，不如再等等下一个版本。没想到她非常干脆地回答我，她要玩《FF15》的钓鱼游戏。我真是没想到居然真有人会为了钓鱼而买PS VR，看来贫穷确实限制了我的想象力……



秋沙雨：为了一个游戏买外设不是很正常的吗？



八重樱：编辑部也有不少小编是为了一个系列的游戏事先买好主机的，上面这位就是买好PS4后等了三年。



纱迦：所以《王国之心Ⅲ》的发售日定了吗？



八重樱：……我可以玩《FF15》！



Email 小源桐子：玩了一段时间手游，基本来说都是氪金的那一种吧。玩下来的感觉就是垃圾太多，虽说“不花钱怎么能变强”，但实际上大多数时候花了钱也未必能爽多久。相比之下单机游戏虽然看似初期投资很高，但却可以获得几十个小时不错的游戏体验，资金有限的还可以将游戏二手转卖回血，无论怎么看都还是单机游戏更划算些吧。退一万步说，手游关服的话什么都没了，单机游戏好歹还能留张盘不是？



秋沙雨：其实无论是手游还是单机游戏，“花钱值不值”这个问题还是看当事人自己的感受来判断。单机游戏游戏三四百元买回来，有些也是四五十个小时里打完所有的剧情拿完所有收集之后就无事可干，有些则是打完一周目之后能让你回味一下剧情，休息一会儿再去来个二周目挖挖细节琢磨琢磨育成要素或者强化要素等等。至于花钱的问题，手游的体验就在于能够让用户随时随地轻轻松松地玩游戏，有些游戏玩得轻松愉快时顺便课个几百日元的月卡做做贡献（例如我现在正在玩的《菇菇巢穴》），有些游戏明显是课金无底洞的就保持好清醒的理智打打主线刷刷活动也能有不错的游戏体验，过年过节时说不定能有个必出SSR或者五星的福袋，这时候花些钱倒也不碍事。至于关服的问题，我个人的看法是今朝有酒今朝醉。

UCG观影团

王牌特工2黄金圈



主打英国绅士格调＋血腥暴力战斗的《王牌特工》是不少编辑的心头好，所以当老编提出让大家在《王牌特工2》、《雷神3》、《银翼杀手2049》等多部大片中任选其一时，大家毫不犹豫地选择了这一部。不过看完之后大家的评价嘛，emmmmm……



秋沙雨：不知道是不是因为这几年出来工作后看的电影不是科幻类型就是超英题材的缘故，对电影的口味还是比较正统，所以《黄金圈》开篇一堆的“fxxk”当真有把我给吓到，惊吓的那种。对于一个并未看过前作的观众来说这部影片还是很容易看懂。人物情感（更准确来说是两男人？）的描写比较能把握住，印象特别深的就是男主角在酒场被抓后被拷问时，墙面变成玻璃之后他眼神一动不动地盯着里面的人看时的专注神情，但是故事题材和敌人塑造上都让人十分“emmm……”地一言难尽。总而言之就是抱着看特工片的期待看这片感觉好像哪里不太对，虽说是爆米花片但是部分场景让我吃不下走进电影院前买的零食……



水无月：和前作一样，让人嗨上两个小时外加狠狠黑了一把美国的无脑爽片。为了任务被迫要和任务目标上床前，还要和女朋友申请汇报的男主着实是特工片中的一股清流（远目）。话说回来，这片开篇就是皇家特工组织被反派全灭，中段哈利叔虽然活了可是梅林又壮烈了，这片的编剧为什么就这么喜欢派便当呢？



北山杉：《王牌特工2》在继承了前作广受欢迎的荒诞喜剧风格的同时，进一步加强了动作戏的场面和编排，于是在电影院里观众们就看到了数场不亚于前作经典教堂戏的打斗环节。无厘头的要素插入地更加大胆和频繁，《乡村路》每次插入的时机都让人有些哭笑不得。此外，继前作将英国绅士狠狠地调侃了一番之后，到了本作又开始调戏起了美国牛仔，真让人不得不期待下一作会再拿哪个行业开刀。



哪尼：观影前就已经听到不少负面的评价，从电影院出来后，我毫不犹豫地将其加到了“烂片”的名单上。当然，平心而论《王牌特工2黄金圈》并不是那种不堪入眼的真·烂片，如果它是一部原创作品，那么还是可以算得上是不错的爆米花动作大片。只不过有前作作为标杆，这样的水准确实很难让大部分老观众感到满意，《黄金圈》不仅没能进一步凸显出独特的“英伦绅士”风，剧情展开则如同儿戏般令人啼笑皆非，虽说第一部的剧情也并不标榜逻辑性，但这次有种智商受到侮辱的感觉……如今回头想想，或许第一部并不值得被吹捧到那样的高度，但其在当时所展现出的有别于一般特工类电影的新鲜感，却是无可否认的。而《黄金圈》普遍评价不高的原因或许也正是如此——缺乏足以盖过缺点的优点，那么缺点自然就会被放大。



纱迦：看完的最大感想就是反派智商“捉急”。如果她把毒药混入水源而不是毒品中，这样就能绑架全世界人类来让毒品合法化，这不比电影里的策略高明多了。另外总统发言人的长相真的很像蔡明，所以看着她我就想笑。



余烬：在11月诸多电影的角逐中，《王牌特工》居然力压《正义联盟》和《雷神3》，成为了编辑部内的得票数最多的电影，小编们也久违地一起看了一场不是超级英雄题材的电影。我先声明，我可没投《王牌特工》，并且在看完之后我也觉得这是正确的选择。也许是最近看了不少现实题材日剧的原因，看到精英特工拿着一把雨伞在枪林弹雨中穿梭时，真的让我觉得很……尴尬！虽说是部喜剧片，但全程能让我会心一笑的桥段真的不多，更多的还是那种拿着皮箱挡火箭炮的老套搞笑桥段。突然想起在《战狼》第一部中有着男主人公踩地雷后通过跳跃躲开爆炸的桥段，这样来看中国的特种兵可比精英特工强力不少啊！



三日月：由于我只看过第一部电影的漫画版（和电影的差别还是挺大的），因此和大部分曾看过第一部并对第二部失望无比的观众相比，我觉得这电影其实还不错。当然，这个“不错”建立在爆米花电影的基础上。这部电影前期展开欠缺逻辑（几个导弹摧毁一个特工组织，作为领导的亚瑟直接被遗忘），中期展开好不容易变得有意思起来，后期却烂尾了。最终BOSS的行动逻辑也令人无语，关于毒品的价值观更是很难让人信服……等等，说好的电影“不错”呢？

如果你喜欢 UCG，
不要容忍任何一个缺点；
如果你讨厌 UCG，
请在这里发泄你所有的不满！

使用移动终端扫描右边的二维码即可进入 UCG 的购书网站，现在购买 UCG 出品的各类书籍的话快递费仅收 2 元，满 28 元即可快递包邮！



淘宝动漫游书店 acgbook.com



官网淘宝店 shop.ucg.cn



UCG 口袋微店 vd.ucg.cn



Email Dokuro：实事求是的讲，任何读者首先也都是一个普通的消费者，自然是希望买到物美价廉的东西，肯定是愿意页面多、价格低了，我想游戏编辑们即便是买心爱的游戏产品，也同样不会嫌价格低对吧。当然，我也理解游戏编辑的工作付出、印刷、运营等等的成本，所以从更公正的角度讲，如果《游戏机实用技术》杂志社确实有运营成本压力，适当的涨价也是可以理解的，毕竟现在杂志的价格已经几乎等于过去的 2 倍了。但是价格上去的同时，也希望《游戏机实用技术》可以摆正心态，不能因为现在是仅此一家就有独大的心理，还是要扎实做好内容方面的功夫。至于页面本身的问题，因为目前的页面数已经保持多年，仅我个人建议绝对是只能增加不能减少了，《电子游戏软件》杂志后来页面很少，作为实体杂志的专业性陡然降低，也是加速其停刊的原因之一。而且《游戏机实用技术》在内容方面最好也可以去掉不少泛泛而谈的栏目，毕竟现在比新闻时效性、比攻略涵盖丰富度等等，实体杂志都比不过网络，所以杂志更需要在内容方面做到专精。尤其是特别企划的深度，是一定要保质保量的，否则不具备碾压网络媒体的深度，杂志存在的意义就打了很大的折扣。



平面杂志怎样在网络的时代生存下去一直是编辑们不断思考和讨论的问题，在今年年初的改版之中我们也做了一些尝试。至于说未来会怎样发展，还需要我们在听取各位新老读者建议的同时不断摸索与探讨，请期待我们在未来新的改变和发展。至于说杂志的页数，编辑们的超强的战斗力使得几乎每期都会超出预排的页数，真要砍页数众小编一定会第一个跳出来的。



这期内容又超了，你的那些栏目延到之后再上吧！



苍天啊大地啊，页数啊为什么就那么少！



Email 你所不知道的未来：虽然没有 NS，但还是在网上看了一些大佬们玩《超级马里奥 奥德赛》的视频。看过之后真是发自内心敬佩任天堂能做出这样充满游戏性的作品。我们在评价一款游戏好坏的时候总会提到“游戏性”三个字，但又有多少游戏（包括很多 3A 级大作）能将“游戏性”发挥到极致呢？不过像《奥德赛》这样的游戏，我觉得慢慢玩，一点点挖掘其中的乐趣是最好的，一口气肝到通关有点太耗费心力了（大概也是因为我老了？）



“游戏性”这个词语现在更多的是挖苦和玩梗吧，这种主观看法的论点讨论起来本身就没有太多意义。不同的人喜好不同，游戏性也会因此不同。例如有些玩家会觉得《马里奥》不就是跳来跳去吃星星吗？有什么好玩？，而另一些玩家也会觉得《GTA》不就是开车开枪跑来跑去，不知道好玩在哪？

笔者玩游戏是从来不相信别人的论调，无论现在某款游戏多么热门，那并不代表适合我玩，只有自己尝试过，问问自己的内心才能决定游戏是否对于自己是好玩的。如果很容易就被周围的朋友左右了自己的观点并怀疑自己，我觉得那玩的不是游戏，那玩的是社交，味道已经变了。对于自己未尝试过的类型，最好还是自己体验并把握“游戏性”的侧重点，游戏是玩给自己开心的。



Email 肆贰叁：既然提到了微交易（氪金），那么就不得不说一说目前的手游和主机游戏的关系了。某公司由自家的某家用机平台下的某游戏在大陆推出了所谓的手游版，在内测时理所当然（？）的搞了个内测首充 3000 元返 4500 元的活动，还顺便送一个首充限定的东西。算了算 3000 元能买下主机加上那游戏本体再加上目前所出的所有 DLC，明明更加实惠还更好玩，却总有人一边说主机不方便、主机游戏贵、手机还有其他功能还便携，一边给那游戏几千几千的氪，实在搞不懂那些人的脑回路。



对于一般人（其实玩家也一样）来说，手机的方便程度以及实用度的确是比主机高上不少。至于花钱氪金，从用户体验以及获得的快感来看，的确比单纯地买台主机 + 游戏 + 全 DLC 要强，不信你来试试（掏出手机）……玩笑开到这里，选择手游还是主机游戏其实只是个人选择问题，玩游戏最重要是要开心，只不过开心的手段因人而异而已。

本期奖品



大奖：《如龙 极2》&《人中北斗》抽纸2 盒 SEGA 圆珠笔2 支（需自备笔芯）

问卷调查

1. 对新年的 UCG 有何建议或要求，请在此提出。
2. 对于计划中的怀旧别册，你有什么意见吗？

本期互动信箱抽奖活动的截止时间为 2017 年 12 月 12 日，以发件日为准。

425 期奖品

《纪念碑谷》AR 版激活码与卡片套装 1 组

青春早退	1812415134@qq.com

各类书刊电子版任选 1 本（5 名）

alxmporh	alxmporh@sina.com
fiat_lvx	fiat_lvx@163.com
两个奈森抢走了我的女主	1532333543@qq.com
joshlee3326	13320101657@163.com
咒	1342730526@qq.com

电子邮件 **ucg@ucg.cn**
邮政信件 **兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社**
邮编 **730000**

小编寄语

<努力工作，用心玩！>



★因为担心不能第一时间买到 Xbox One X，11 月 6 日专门跑到香港参加了当地的首卖会。随行的还有宇宙人，不过他不买机器，纯粹是友情陪同。结果从下午 5 点一直站到 9 点半，总算拿到了限量版，编号是 12，全国应该也没几个人比我快了。这也是我首次参加主机首卖会，感觉非常不错。

★Xbox One X 是自 2000 年的 DC 后令我最满意的游戏主机，体积、外形、机能、声音、发热量……各方面都相当不错，很多游戏都让人有想重新玩的冲动。就是 4K 游戏容量着实夸张，买回来之后就一直在下载，等到把 1T 硬盘下满，足足用了 3 天时间。

★《COD 二战》这次季票不单卖，我和我的小伙伴们为买哪个版本争论了好长时间。《COD》以一年一作的频率刷新下限，去年的《无尽战争》是自 4 代之后惟一没有开坑的一作。最终我们还是决定给《COD》一次机会，大家统一购入了带季票的版本。从目前来看游戏素质还行，希望后续 DLC 不要让我们失望。

本期个人签名

FEEL TRUE POWER!



◆这次依然以“推土机”的方式来通《闪轨Ⅲ》——场景所到之处，每推动一次时间，都必须全地图 NPC 对话 3 次以确保没有遗漏。目前游戏时间已经在 70 小时开外，仍停留在第三章……能忍住不砸爆屏幕确实不易，希望这 Gal，不，这游戏的结局不要让我失望吧。（flag）

◆最近帮朋友收留了一天他的小奶猫，这小家伙才一个月大，但却异常活泼，从衣柜窜到床底只需一秒钟，除了喜欢蹲坐在键盘上外，还经常抓咬我的蚊帐，实在是让本宅没辙。幸好这小祖宗在吃饭时特别乖巧，睡得也比较早，不然游戏实在没法打啊……不过虽然抱怨颇多，但撸猫还是很愉悦的，特别是肉球部位。（猫：这个人类是 hentai！）

本期个人签名

求你们不要打断黎爷的“王尼[哔]”了。





●作为一位 JRPG 爱好者，对 2010 年 Wii 平台的《异度之刃（异度神剑）》实在无比喜爱。7 年过去了，直到今天，我依然会在工作时循环《XB》的 OST，沉浸于那些让我惊艳的回忆。《异度神剑 2》即将面世，同步中文化的消息、各种各样的情报视频、大触们亲手绘制的精美人设以及无比美妙的配乐体验，我已经预料到自己会再次陷入欲罢不能的境地。怎么 12 月 1 日就不能快点来呢……（泣）

●虽说问题很多，我还是很高兴能看到《巨影都市》销量不错的消息。尽管情报不多，但如此看来，《绝体绝望都市 4》也不再是什么不可企及的奢望了。只希望这次天公作美，不要再在发售前出什么幺蛾子……如果又一次因为不可抗的天灾而取消或延迟发售，这部作品也真是一个“传奇”了。

本期个人签名

《XB2》宇宙无敌！



◆《异度神剑 2》的直面会后我体内的 JRPG 魂完全爆发了，回头冷静过来一想，近年似乎很少玩到正统的少年与少女王道 RPG 了。再加上高桥说的本作的故事在王道的基础上还保有“《异度》系列”的沉重感，更是让我期待度暴涨，而且女主角还很可爱。

◆趁着《干物妹小埋》第二季开播的时候重温了第一季，越看越觉得小埋真是可爱，我有这么可爱的妹妹我也宠着她！

◆每次买《刺客信条》的时候都是看中背景是哪个时代才会购买，这次以古埃及为题材的《起源》非常满意，看到了许多未曾见过的古埃及风景。

本期个人签名

异度2！异度2！

秋沙雨



☆到这期截稿为止惟一的好消息就是《闪轨Ⅲ》结局的坑明年就能填上了，而且还能在 PS4 上再来一次《闪轨》+《闪轨Ⅱ》……时间这么紧凑，前两作换建模都不敢想，所以我对前两作 PS4 版的奢望也就只有能主线全语音了（仔细想想《闪轨Ⅲ》里也有段《闪轨》的闪回里是有黎恩的新语音）。今年的《传说》音乐会果不其然地没有任何游戏情报（这次本身就是动画的音乐会），12 月的周年纪念日现在也不知道到底该不该抱着些期待了，年底公布个 NS 平台《传说》然后明年 3 月之前发售这种事以前倒也不是没有过先例的，不过这种情况的话就真的不敢指望会是完全新作。（除非依然用这套引擎）

★入坑一年之后总算是把《来组乐队吧！》目前正在 iTunes 上配信的单曲给全部买完了，这还是我第一次把正在玩的音乐类手游所有配信曲都给买了，买得最晚的 C 团曲是最近的心头好，听着听着就想让人开窗大喊“我最喜欢麦莉！”。现在还没配信消息的估计就只剩下去年圣诞节的四主角团合唱圣诞曲和 16 人的角色曲，去年的圣诞曲我还挺喜欢的，不知道今年年底会不会有配信……

本期个人签名

咕噜咕噜Magic～

哪尼



◆虽然没有购买 Xbox One X 的计划，但不得不说这台主机由内而外都散发着简约而严谨的设计感，尤其是看到内部井然有序的元件堆叠，对于我这样的硬件爱好者来说还是很有杀伤力的。我严重怀疑这几年微软的硬件设计团是不是经历了大换血，无论是 SurfaceBook、Surface Studio 还是如今的 Xbox One X，既有出色的设计，又不落俗套。可惜因为个人使用习惯的原因，在一番赞叹后，总会因为系统或软件层面的原因而止步。

◆用了一年多显示器自带的音箱，最近实在受不了干巴巴的听感，决心加入索尼的“回音壁”阵营。当然，最高端的旗舰产品 HT-ST5000 未在考虑范围内，即便 7.1 的杜比全景环绕声再怎么震撼，就算不在乎价钱，那个尺寸摆在 27 寸的显示器前实在太过违和，杀鸡焉用牛刀啊……一番综合考量后选择了 HT-MT500，虽然只是 2.1 但胜在体积小巧，刚好可以塞进显示器的底部，未来也可以与索尼自家的其他产品组成环绕声体验。效果嘛，对于我这样没有太高要求的已然足够，不过希望不要变成让我掉入另一个“深坑”契机。

本期个人签名

新音响到手的第一件事是啥，听蔡琴的歌啊（笑）。



▲高音甜，中音准，低音劲，总之一句话就是通透！

胜负师



【铂】今年的生日过得比较悲催，半天时间都在医院中渡过，十五年编辑生涯久坐成疾，腰背颈膝都有些问题。给家里打电话求安慰，发现爸妈也忘了我的生日。如今的我身材发福，脾气暴躁，动不动就会追忆过往，真正做事却难以坚持（比如减肥），变成了所谓的“油腻大叔”。这就是生活的代价……吗？

【金】坑了两个月有余的《火影风暴三部曲》进度条终于见涨，1 代和 3 代白金，最难搞的 2 代胜利在望时却遇到 BUG，至少要重打一遍流程才能解决，这算是我今年遇到的最大的奖杯 BUG 了……（那是因为你今年大半年都没打奖杯好伐！）

【银】七旬老妈在学会了上网之后，开始倒腾智能手机了，建起微信的第一件事就是把头像改成自己的艺术照，再把我老爸年轻时的照片发到暂时还没有朋友的朋友圈，点赞的只有我和我姐。希望她别老分享营销号的养生文就好。

【铜】提起智能手机，我突然想起这么一件事。198X 年，我在小学参加过一个叫“异想天开”的征文活动，希望发明一种高科技的录音机，它很小易于携带，能装下成千上万首歌曲，会显示歌词，可以仅凭哼唱一句，就能找到使用者想要的歌曲……或许谁都曾有过成为预言家的潜质吧！

本期个人签名

设计师雷普利送我的生日贺图，真是有心、有才！

稀饭



【珍惜身体】这期杂志制作期间我几乎都没有呆在编辑部，因为家里人动手术，得在一旁侍候着，期间各种劳苦熬夜就不多说了，在医院那种地方呆久了，我甚至觉得连自己都有点整个人不好了，等回到编辑部的那天，真有点仿若隔世的感觉，终于是回到家了——等等，好像有点不对！（笑）要说这次经历的最大教训，自然是觉得自己平常虽然也算不上生活习惯有问题，但像是熬夜和长时间不运动这种事情，还是得老实改改了，不然下次要换成我自己躺在病床上让别人侍候，那就真的太可悲了。

【老兵难度】我在以前玩“《COD》系列”的时候就对老兵难度不太感冒，当编辑了之后因为工作需要，还是硬着头皮打过几次，感觉从来就没有特别喜欢过。这次《COD 二战》因为攻略需要，又打起了老兵难度，发现果然无论《COD》再怎么发展，老兵难度还是那个样子，到底这种没事就让玩家被敌人一梭子突死，最后往往只能用各种猥琐方式应付过去或是强行背版打过去的难度乐趣何在？既没有爽快感又没有成就感。我只盼日后《COD》还是想点别的提高难度方式吧，老兵难度这种简单粗暴的设计方式，还是快算了。

本期个人签名

好好活着才是提高生活质量的第一要点。

乌冬



◆不知道是不是受了什么刺激，白菜最近有点反常，先是对《DQ》和《FF》不怎么感冒的他，竟然到处安利人玩《富豪街》，如果是冲着聚会游戏去的还可以理解，可最不可思议的就是开始关注起了《怪物猎人 世界》，要知道当年怎么安利他都不肯入《MH》的坑，现在不仅说要玩，还主动和我们讨论，说哪把武器很帅等等，然而大家都摆出一副怀疑的样子，并没有认真搭理他就是（笑）。

◆往年双 11 都是做个旁观者，今年本来也想平静地度过，但是一个没留意手贱打开了群，还不小心看到了大家的贴图，然后就鬼使神差地打开了某宝，当反应过来的时候，购物车已经装满了东西，难道就是双 11 的魔力吗？

本期个人签名

双11真是太可怕。

昴星团



★《怪物猎人 世界》的试玩视频看得我热血澎湃，这次的进化幅度实在是大得可以，此前有些担心本作会不会因为大幅度的进化而导致失去了《怪物猎人》的灵魂，直到前去试玩的同事回来后连连称赞，心中的一块石头算是落了地，看来这次是稳了。

★《精灵宝可梦 究极之日／究极之月》的 PV 里看到了很多熟悉的老面孔，不过从部分细节还是能发现，本作的故事应该与《精灵宝可梦 太阳／月亮》没有时间顺序上的关系，初步估摸是平行世界，难道真的要人重打一遍以前的剧情？！在产生这个疑问的同时我想到了另一个可能性，《究极之日／究极之月》的世界会不会是前作用神兽才能前往的另一个世界？若是如此那么这次的剧情还是有点看头的。

本期个人签名

1月底怎么还没到啊（急躁）

梦叶





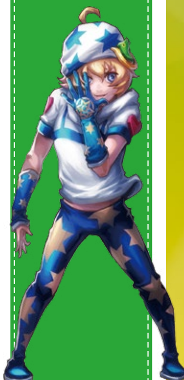
@跟很多玩家一样，自己接触的第一款家用机游戏也是 FC 上的《超级马里奥兄弟》，之后包括《马 64》、《阳光马》以及《马银 1》也都有接触，但这次的《奥德赛》可以说是自己体验的最透彻的一作了。从游戏开始的那一刻到集齐所有力量之月，整个过程无时无刻不伴随着惊喜，恰到好处的引导与提示，动手又动脑而换来的成就感，还有那些致敬系列过往的经典元素，我从未想过我能够从一款《马里奥》的作品中收获到感动，但这次确实有好几个桥段都不免鼻酸，有生之年能玩到这样一款马里奥实在是值了！

@自从《MH 世界》公布了与《地平线》的联动内容就开始怀疑两者之间是不是有什么“交易”，最近在玩后者的 DLC 时就发现其中的几个新敌人不论是动作还是外形都充满了即视感，再回想当时让两只雷霆牙内斗的情景感觉顿时就豁然开朗了～

本期个人签名

奥德赛简直是快乐的主宰！

六等星



┣本以为《德军总部Ⅱ》的白金难度与前作相同，这个系列都不算太难，然而这一次的最高难度真的是把我吓坏了。刚经历过的《邪恶深处 2》最高难度限制存档就已经觉得够过分了，结果《德军Ⅱ》的最高难度完全不能存档，连序章第一关都过不了 Orz。看了下国外大神的通关视频，真是佩服这超绝的背板能力。

┣托 Xbox One X 的福，游戏室换上了 4KHDR 的新电视，连忙体验了几款游戏。除了非常酷炫的外形，乍一看上去其实并没有太多惊喜之处。但是没有对比就没有伤害，同一台电视，Xbox One X 换成 PS4 Pro 的《刺客信条 起源》后画面差距真是不小，主要体现在可视范围与色彩两个方面，而且 PS4 的 HDR 效果真是太假了。不过深思熟虑，扪心自问，我现在最想买的游戏机居然是 2DS。

┣新一期双 11 耍猴活动又开始了，真是越来越复杂，没弄懂优惠手段的话买东西还比平时贵。比如看了几家的零食铺子，要不分量减半，要不涨价再减，叠上优惠没买到一定数额那还比平时买更贵。也不过不算全无收获，之前 100 个红包转发活动换来的几十块代金券，让我用 280 的价格拿下了 G502。

本期个人签名

强行找一个理由为了体验购物快感。

三日月



上一期才刚刚在小编寄语里吐槽了《邪恶深处 2》是我今年玩过最失望的游戏，结果这期我才发现，主线虎头蛇尾支线重复度爆表玩法一点新意都没的《德军总部Ⅱ 新巨像》才是今年我玩过最失望的游戏。前者玩通至少我还觉得是个好游戏，就是和预想中有点不同而已，后者玩通我只觉得被泼了一桶冷水，爽也没爽到，还不如回去玩《旧血统》。

《刺客信条 起源》倒是比我预期好多了，可惜发售日放在了 10 月 27 日，可能销量还能赢一下，评价和口碑注定是远远不及隔壁某神作了。话说这次剧情出乎意料的给力，前作中一些过去篇的伏笔得到了解答，而现代篇剧情则出乎意料和《看门狗》连在了一起……特别是后者，虽然大家都知道这是同一个世界观，但官方彩蛋做得这么明显还是第一次见。

随着《起源》白金达成，今年我要玩的欧美大作貌似就所剩无几了。接下来的一个多月就可以慢慢地把我之前落下的 JRPG 白金给补了，例如《狂战传说》、《英雄传说 闪之轨迹Ⅱ》和《公主是守财奴》，Steam 上还有个买了没动的《双星物语 2》……等等？时间好像不太够啊！

本期个人签名

如果买游戏和手游氪金也有双十一折扣就好了……（结果还真有）

马修



★写“小编寄语”时，《精灵宝可梦 究极之日／究极之月》的发售已经进入了倒计时，不知道会不会是我在 3DS 上购入的最后一款大作呢？

★ 10 月填坑总结：和缓慢的游戏填坑进度相比，时间过得实在是太快了。

★总结了下最近几个月的明日计划：明天一定早睡早起、明天一定戒烟、明天一定健康饮食……虽然没有一样落实，但毕竟日期设定是在“明天”。所以……涉及到健康的，还是给自己点强制计划为好。其实前些年真的尝试过戒烟和清淡饮食（不喝酒所以无需戒），结果在那段时间，领悟了“活着就是修行”的真谛。

★下半年开始，健身由跑步改为了蹬单车，反正都是有氧运动。但可以活动的范围更大了，由此发现距离家里半个小时的骑行路程之外，竟然还有野鸟栖息的保护湿地和完全天然的海边。

本期个人签名

热闹是他们的，我什么也没有——朱自清。

宇宙人



☆双 11 原本打算什么都不买的，但是索尼官方店的 PS VR 价格实在是有点吸引（其实也就比其他店便宜几百左右），加上明年的《皇牌空战 7》也实在是想试试 VR 版（我自认对 VR 耐性还是挺不错的），于是在成功下了单，然后为要不要退款而纠结了一个小时，最后发现已经被抢完的时候，终于没忍住点了付款。然而点了付款之后才想起，我的电脑也该换了，我应该存点钱下来去换台电脑的，此后一段时间里面我对那平白无故多出来的一笔卡账还有上了双 11 这个当的事而感到懊悔不已，真是石乐志。

☆因为某些原因最近玩了一下“吃鸡”，然而我大概是不太适合玩这类游戏，特别是对视力不太好听力不太灵的我来说整场比赛里最经常说的两句话是“谁打我！”还有“敌人在哪！？”然后基本上是开局搜了半天物资之后给队友当移动背包。实在是玩不来玩不来……

本期个人签名

就算上了当，好歹也只是索尼爸爸的当而已，不亏不亏……

水无月



※对我来讲，每年入秋的象征就是一场支气管炎的到来，咳嗽咳了一个多星期之后终于有所好转，结果这几天天气似乎又开始神奇地变热了……

※《亚尔斯兰战记》最终卷确定12月15日发售，标题为《天涯无痕》，其实看到这个标题的同时我已经有种后背发凉的感觉了，实在不敢去想象这最终结局到底会是怎样的凄惨景象。

※WOW新资料片《争霸艾泽拉斯》：一句话感想在经历了轨道炮、光能高达、跃迁跳跃、歼星舰等无数黑科技之后，联盟和部落最终还是决定使用冷兵器和投石车等等来一决胜负（远目）。

本期个人签名

很想一觉睡到《怪物猎人 世界》发售那天醒来。

八重樱

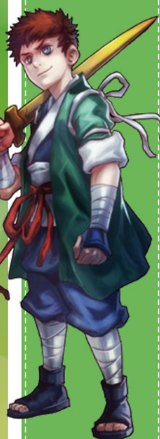


★《银翼杀手2049》的前作曾被称为是“赛博朋克的奠基之作”，虽然我也只是在本片上映之前恶补了一遍《银翼杀手》，但立刻被其颓废晦涩的“反乌托邦”故事吸引，也第一时间走进了电影院观赏《银翼杀手2049》。首先必须肯定的是，《银翼杀手2049》是非常杰出甚至伟大的科幻电影，但在看完之后我就基本可以确认票房不会太好。结果也不出所料，全球票房仅收获2.41亿美元，亏损不可避免，只能希望以后可以靠着光盘回本了。但我想这个结果可能早就在导演与制片方的预料之中，毕竟在科幻电影中谈人文与哲学总要付出一些代价，35年前的《银翼杀手》就未曾被主流接受，35年后的《银翼杀手2049》也不会向大众妥协。得此必将失彼，经典只能由时光去沉淀。

本期个人签名

我见过你们人类绝对无法置信的事物，我目睹了战船在猎户星座的端沿起火燃烧，我看着C射线在唐怀瑟之门附近的黑暗中闪耀，所有这些时刻，终将随时间消逝，一如眼泪消失在雨中。

北山杉



·《刺客信条》这一代的好玩程度个人觉得是要超过《枭雄》和《大革命》的，仅次于《黑旗》。游戏内容十分丰富，直到通关了也还有大片的区域没有去过，收集点做得比较分散，难得没有让我犯密集恐惧症Orz。托勒密王朝末期的埃及挺对我的胃口的，其实玩这个游戏系列最大的乐趣大概就在于能够亲自参与到重大的历史事件当中了，这种无可比拟的真实感和参与感确实让人欲罢不能。

·最近天气逐渐转凉的势头似乎被某种神秘力量硬生生地止住了，直到截稿日来临时气温还莫名其妙地升高到了30°附近，经常晚上都能睡出一身汗出来，于是不得不成功解锁在11月开空调这个人生成就。不过听说近期又会有台风过境，估计这种反常的气候持续不了太久了，各位在广东的小伙伴不要着急脱衣服啊233。

·临近年末，游戏井喷的浪潮终于来临，身边的许多小伙伴都开始了愉快的打机之旅，虽然自己也挺想借此机会尝试一下之前没有接触过的系列（比如《德军总部》），无奈钱包羞涩，再加上之前开坑太多，所以最终还是回去默默填坑了（捂脸）。

本期个人签名

生命不止，填坑不息。

余烬



▲从英国留学回来的同学来到了深圳，并和已经工作了一年多的我聊了下英国留学时的见闻。大学毕业后，班上的同学要么考研要么工作要么留学，真正还在心理学这个圈子里面混的其实并不多，这位从英国回来的同学正是其中之一。来到编辑部，虽说离游戏近了，但离心理学以及许多年少时的梦却远了。人们总是从一个地方到另一个地方，在抓住了一些东西的同时也将许多梦冰封收藏。无论未来是否会再次迎来春光，努力工作并享受生活是现在的我们需要去做的。

▲《超级马里奥 奥德赛》在剧情演出上大大出乎我的意料，2D平面壁画与音乐的配合使得不少剧情的演出激动人心也充满了情怀。除了剧情演出外，超过800个的力量之月收集也使得本作的耐玩度极高。总之，这次的攻略写得很尽兴，虽然超量的内容还是在截稿日当天被砍掉了大半。（望天）

本期个人签名

奇诺比奥队长在沙流中被钓起还能理解，但这条狗又是怎么在毒沼中存活下来的?

苍穹



◎编辑部集体观影选择了《王牌特工2 黄金圈》，由于原本就是冲着暴力美学去看的，因此对剧情上的逻辑问题和各种便当倒也不太在意，过程看得开心过瘾就好。只不过“钱老板”加盟却全程打酱油倒是有些出乎意料。

◎《PES 2018》的MC阵容总算凑到4黑、7金（无课金），锋线上依靠“卡瓦尼+乔纳斯”的组合摧城拔寨。每天午饭时也开始看各大联赛的精彩集锦，重新关注起足球赛事。

◎一部好书在不同的时期阅读，获得的感悟也会有所不同。最近重新读完了司马辽太郎撰写的《坂本龙马》，时隔6年，感慨良多。

本期个人签名

Country roads, take me home, to the place I belong.



▲600多个力量之月的详细获得方法已经写完，但也只能以后有机会再呈现给大家了。



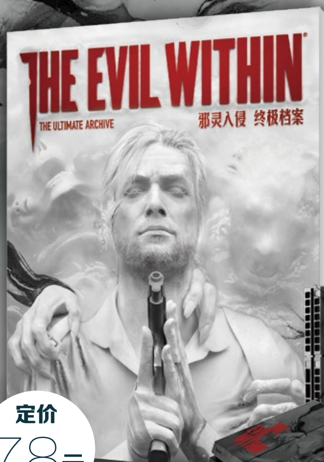
CAPCOM黄金十年视觉艺术图鉴



地平线 零之曙光 艺术设定集



血源诅咒 官方艺术设定集



THE EVIL WITHIN 邪灵入侵 终极档案

12月初 全国上市

全彩大16开 200页以上精彩内容 +DVD 光盘

邪恶初现《The Evil Within》初代+3弹DLC详尽攻略
噩梦再临《The Evil Within 2》详尽攻略

包含
·全章节地图·各难度流程要点
·全收集要素·学院派打法
·趣味细节·邪道玩法

文化漫谈
全角色、怪物设定资料+全文件档案
更多深度特稿:
·邪恶咏叹调、噩梦奏鸣曲——系列剧情梳理
·恐怖的传承、经典的升华——游戏里暗藏的彩蛋与致敬
·直面邪灵——浅谈系列中的枪械
·Tango工作室——三上真司的先锋试验田

精彩视频
三上真司、中村育美等初代开发者访谈
超过70分钟的精彩内容，带您了解游戏背后的故事

精美赠品 PS4主机贴纸

定价 78元 包邮



淘宝端扫码购买

10月紧追原版 火速上市!





吉尼斯世界纪录 2018玩家年刊 中文版 现已登场



定价 88元 包邮



淘宝端扫码购买

天闻角川×VGTIME×UCG 联合引进



黑暗之魂 DARK SOULS 官方艺术设定集 I & II

官方授权简体中文版 **游戏机实用技术**翻译
黑魂Ⅰ+黑魂Ⅱ 豪华硬壳精装合集 一套两册

无删减不打码！超过300页的珍贵设定资料
两代主创人员特别访谈 **六万余字秘闻分享**
从业界黑马到**受苦游戏**潮流引领者
用值得珍藏的好书 品味真正的黑魂世界

赞美太阳 这火传爆

定价 198元 包邮



淘宝端扫码购买

下期预告

游戏机实用技术 总第431期

●重点攻略
精灵宝可梦 究极之日/究极之月
星球大战 战场前线Ⅱ

●深入研究
超级马里奥 奥德赛
COD 二战

UCG首次出访韩国游戏展G-STAR

VOL.31 ■《影之诗》大型更新将至

TOUCH.UCG 指间方圆



TOUCH·UCG

CONTENTS

VOL.31

指间方圆

COVER STAFF

封面用图：文字乙女
设计：anubis





12











EDITOR'S CHOICE 本期编辑精选



勇者斗恶龙 对决

ドラゴンクエストライバルズ

虽说卡面设计上带着些《炉石传说》的影子，但这款顶着国民游戏招牌的卡牌对战游戏，并没有任何敷玩家的意思。前后排空间关系以及必杀技等系统的引入，带入了更多 RPG 所独有的策略性，丰富了卡牌组合及操作的思路。而系列中的经典角色与怪物，在召唤时会有全 3D 形象的动作演出，建模还原度高，细节也非常出众。惟一可惜的是，目前仅于日服上架且只有日文。



通天塔 刺客信条

The Tower Assassin's Creed

育碧授权 Ketchapp 开发的《刺客信条》衍生游戏，或者说是“信仰之跃”衍生游戏。玩家需要抓准节奏盖起高塔，从最顶端一跃而下，并尽可能在下落过程中取得更多的金币奖励。随着游戏的进行，玩家可以逐步解锁在系列作品中登场的角色，并开启更多的地区，虽然玩法上没有变化，但风情截然不同。游戏走的是小清新的风格，非常适合闲暇之余打发时间，无论你是不是《刺客信条》的玩家。



涂鸦冲击

グラフィティスマッシュ

Bandai Namco Online 带来的一款素质出众的原创手游，操作上有些类似于《怪物弹珠》，同时又加入了《油彩军团》的区域涂鸦概念，在画面中涂抹颜色的面积越大，便能够带来更多的效果提升，并且相当具有视觉冲击力。游戏整体设计感十足，人物设定与怪物设定都可圈可点，喜欢此类作品的玩家一定不会失望。“合作”与“对战”等多种模式，也让多人玩法有了更多的选择。



最终幻想 传奇 2

FINAL FANTASY DIMENSIONS II

《最终幻想 传奇 时空水晶》的续作，去年 11 月就已经公布，时隔一年后正式登场。前作 150 万的销量反映出了玩家的认可，而本作基本延续了前作的画面风格，并且依然是一款采用买断制且没有任何内购的单机游戏，适合想要专心体验传统 RPG 冒险的玩家。比较遗憾的是虽然游戏同步在中国区 AppStore 上架，却并未内置中文，而 98 元的售价，估计很难被大多数人接受。



艾彼

Abi

本作曾在国际独立游戏大赛“BIG INDIE PITCH”获得优胜，精致的画面与出色的剧情体验也得到了玩家们的认可。游戏中玩家所扮演的是名为“艾彼”的小机器人，在充满着废土风的末日世界醒来后，原本被用于照顾幼儿的它，开始了寻找人类的旅途。充满了艺术感的场景几乎每一帧的画面都赏心悦目，让人全身心沉浸于线索的收集与解谜。



游隼

Peregrin

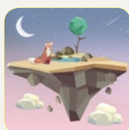
由 Domino Digital Limited 开发的冒险解谜游戏，此前曾登陆 Steam 平台。游戏融合了神话与科幻的元素，创新的玩法和互动小说式的体验，很大程度上缓解了其略显单调的缺点，主角拥有可以控制动物的特殊能力，以此来进行各种解谜游戏，并最终串联成一段引人深思的旅程。唯美又充满细节的美术风格，打造出了融合高科技与末世感的新世界。



超度亡灵 怪物猎手

Turn Undead: Monster Hunter

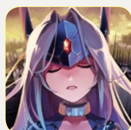
你以为这是一考验技术的横版动作游戏，但其实它却需要步步为营，谨慎思考。游戏采用类似“子弹时间”的概念——主角动则时间流逝，主角停则时间静止。玩家需要有纵观全局的概念，方能在众多敌人的包围下规划出一条万全的路线，取得所有奖励并抵达传送门，全身而退。精致的像素风下是满满的细节，甚至于杂兵们的表情变化都巨细靡遗，代入感满分。



我的绿洲 - 治愈人心的空岛育成

My Oasis - Relaxing Sanctuary

从小小的泉眼开始，逐渐将这座空中岛屿打造为成富饶的绿洲——游戏的玩法其实很简单，通过不停的点击，以此获得资源让绿洲的面积不断扩张。而真正特别之处在于，当玩家和树木、或是动物们互动时，不仅会有善意的提示，更有充满哲理的心灵鸡汤。带上耳机，在悠扬的音乐中，身心均得到了治愈。



Ride Zero

Ride Zero

《Ride Zero》是以《克鲁赛德战记》的世界观为基础打造的衍生游戏，原作中的多名角色均有登场。玩法部分结合了射击与音乐游戏的理念，随着旋律点击画面，时机准确便会发射子弹攻击敌人，考验玩家的反应力和节奏感，体验上与 Konami 的《Reflec Beat》有些许相似之处。本作目前仅于日本、美国区上架。



Crashbots

Crashbots

看似普通的跑酷游戏，其实有着丰富的动作元素。向前奔跑的同时，发射子弹进行攻击，以及闪避迎面而来的障碍物。BOSS 战部分的设计尤为亮眼，同时也考验玩家的技术。而内容方面并不含糊——两种游戏模式、三个冒险世界、以及五台不同类型的机器人。由于引入了成长要素，反复游玩也不显单调。

Niantic新企划！《哈利·波特 GO》将至？

专注于打造实景 AR 游戏，并以《Ingress》和《精灵宝可梦 GO》而被玩家所熟知的游戏开发商 Niantic 于近日公开了最新的企划——他们将与华纳兄弟合作，共同推出一款以《哈利 · 波特》为蓝本的新游戏——《哈利 · 波特 巫师联盟》。

新作依然是采用 Niantic 所擅长的实景 AR 玩法，联想到《精灵宝可梦 GO》的成功，以及去年上映的电影《神奇动物在哪里》，将两者结合成一款寻找神奇动物的作品，似乎是一个不错的选择。不过这款新作则要更贴近于《哈利 · 波特》本篇的魔法世界，玩家在游戏中将扮演一名巫师——学习魔咒、探索未知的世界、与魔法生物们进行战斗。合作与对抗的概念也仍然保留，不同玩家可以组成自己的联盟，对抗更强大的敌人。

Niantic 同时表示，《Ingress》和《精灵宝可梦 GO》运营过程中所积累的丰富经验，将帮助他们打造出一款更有趣且更新颖的 AR 游戏，通过这一形式，鼓励更多的玩家外出冒险，重新感受在现实中交流的乐趣。



四字熟语也能拟人化？《文字乙女》正式上线

DMM 于 11 月 1 日正式上线了将日语四字熟语进行拟人化的新作——《イディオムガール（文字乙女）。玩家将以召唤士的身份，通过探索文字的起源，召唤出四字熟语相对的“文字少女”，共同对抗帝国并夺回古代国度“大和”。

和以往 DMM 旗下的拟人化游戏一样，本作的人设依旧十分出众，配合上日语里帅气的“四字熟语”，有着别样的新鲜感。而这些基本由汉字组成的短语，对国内玩家而言几乎也不存在理解上的障碍，同时也是全面了解这一日语特色文化的契机。

战斗方面结合了消除类与角色扮演类的玩法，通过连接相同的色块发动技能。华丽的 Q 版角色必杀技演出以及立绘特写的 Cut in，视觉上的享受同样必不可少。游戏目前已经在 PC 的网页端以及 Android 平台（需通过 DMM 应用游玩）推出，并且和绝大多数 DMM 旗下的游戏一样，需要一些特殊手段才能正常游玩。











《影之诗》大型更新将至——新职业、新玩法、新规则！

Cygames 推出的卡牌对战游戏《影之诗》在全球范围内有着相当不错的人气，网易也在今年5月时正式宣布代理。而在近期举办的官方节目《SHADOWVERSE NEXT》中，游戏制作人木村唯人一口气公开了多项分量十足的新情报，并且很快会在 12 月 29 日进行实装。毫无疑问，本作将迎来上线至今，最大的一次的改版。

SHADOWVERSE NEXT

新职业——复仇者





新版本将追加第八种职业——复仇者，其构筑的核心思路相当与众不同。职业专属卡牌中引入了名为“共鸣”的新能力，只有当自身牌堆的卡片数量为偶数时方能发动。而与之搭配的，是特殊类型的卡片——创造物，创造物拥有“超模”的性能，但不允许直接加入卡组。而是需要在对战中通过相应的能力将创造物加入牌堆，并进一步上手召唤。因此也正是由于这一特殊的操作，复仇者拥有丰富的手段来改变和控制自己牌堆的数量，找准时机将强力的创造物与共鸣状态进行配合，最终取得胜利。

新卡包与“退环境”

此次更新将带来全新的第七弹卡包，并且从这一次卡包更新开始，《影之诗》也正式向隔壁的《炉石传说》看齐，开始强行“退环境”了。所谓退环境，简单来说就是在推出新卡包的同时，逐步淘汰部分的旧卡包，《影之诗》的做法是在第七弹卡包推出时，淘汰第一弹与第二弹的卡包，未来每推出一弹新卡包的同时，则淘汰一个旧卡包，以此类推。





这种做法对于曾经奋力课金的玩家来说当然是不太公平的，不过其实也不必过分担心，因为和《炉石传说》一样，未来《影之诗》将会分为两种游戏形式——“指定系列”与“无限制”。在“无限制”模式下，玩家仍然可以使用所有卡包中的卡片进行构筑与对战，并且官方也明确表示，今后将会同时举办两种形式的比赛，并不会为了强行推广“指定系列”而厚此薄彼。当然，基于平衡性方面的考量，可能会在“无限制”形式中加入禁卡或是限制投入数量的规则。



另外，阶级对战也会分为“指定系列”与“无限制”两种形式，在 12 月 29 日之后，两种形式的阶级、BP 和 MP 将分开计算。玩家可以在两个形式中分别取得“Grand Master”的称号及奖励，累积 BP 奖励方面则会统计两种形式下的 BP 数之和。

竞技场追加大会形式

一直以来《影之诗》的竞技场其实都比较单调，不过此次将会引入全新的玩法——竞技场大会。简单而言就是随时可以参与的线上大赛，分为预赛与决赛两个阶段，采用淘汰制，获得冠军的玩家可以得到特殊的奖励。对于有心想要参与线下比赛的玩家而言，也会是不错的练习及检验卡组的途径。







动物之森 口袋露营

iOS And

どうぶつの森 ポケットキャンプ Nintendo 2017年11月下旬

在 10 月 25 日的网络直面会中，任天堂终于公布了《动物之森》的移动平台新作——《动物之森 口袋露营》。此前有关于《动物之森》手游版的传闻一直不绝于耳，如今总算是尘埃落定，作为继《Miitomo》、《超级马里奥 酷跑》、《火焰之纹章 群雄》之后，任天堂的第四款移动端游戏，《动物之森 口袋露营》能否再一次带来惊喜？而《动物之森》的题材与移动平台本就有着很高的契合度，最终能否带来 1+1 ＞ 2 的效果，月底便见分晓。





▲自定义玩家的外观

化身“营地管理人”

本作中玩家扮演的是露营场地的管理人，通过丰富营地里的装扮与设施，为前来露营的动物们打造出更好的环境。除了主题场景发生变化以外，新作的基本玩法仍与以往的作品保持一致。



▲享受欢乐的露营时光

与动物们亲密互动

在营地里与动物们进行互动，只要满足他们的愿望，便可以获得制作家具或装饰的必要素材，打造出独一无二的营地。当然，不同的动物有着各自的喜好，如何装扮才能尽可能吸引它们前来，是非常重要的考量因素。访问频率与好感度的成长相关，好感度越高则可接受的任务越多，奖励也更为丰厚。





▲提升与动物间的好感度







▲解锁更多的地区

家具制作

家具制作需交由专业的工匠来完成，并且要等待一定的时间才能完成。不过通过挑战或是直接购入“LEAF 券（リーフチケット）”便可缩短制作时间。如果材料不足，也可以通过这个方法直接补齐。虽说 LEAF 券的价格并不非常便宜，不过作为本作主要的课金方式来看，普通玩家正常游玩的话应该不用过分依赖。





▲等待家具制作完成



▲使用LEAF券可缩短等待时间



▲收集必要素材

特色系统延续

“《动物之森》系列”传统的特色系统在本作中基本都有保留，包括与真实世界同步的时间、以及商店、钓鱼、采集等系列玩家都无比熟悉的要素，当然还有其招牌的美术风格。





好友互动

《动物之森 口袋露营》提供了线上模式，玩家可以选择列表里的好友，造访他们的营地、露营车以及商店等，从而增进彼此之间的好感度。关于多人互动目前并没有详细的情报，相信会在游戏正式推出后，逐步开放并呈现。玩家。



露营车

露营车相当于玩家的个人房间，可以根据各自的喜好改变装饰风格，内部与外部的装潢均可自定义。好友间则可以相互串门，参观对方小小的个人天地。



游戏未至，好评先行

虽然游戏尚未正式推出，不过由于提前在澳洲地区于进行测试的缘故，一些不怕麻烦的玩家其实已经提前体验到了本作，并且几乎都给出了非常正面的评价——既有熟悉的感动，也有新鲜的乐趣。在澳洲区 AppStore 上，本作已经获得了大量的五星满分评价，并且都有大篇幅的文字评论，并非只是无脑好评。字里行间除了溢美之词外，处处都能看出玩家们对《动物之森》这一系列发自真心的爱。如此盛况在 App Store 里实属罕见，更别提这还是一款提前测试的游戏，或许，也只有任天堂能够做到这一点。

究其根本，其实也不难理解，和此前的《超级马里奥 酷跑》与《火焰之纹章 群雄》一样，任天堂依然以非常谨慎的态度对待旗下作品的手游化，尽可能在保留作品灵魂的前提下与移动平台的特性进行融合，并且在《动物之森 口袋露营》上再一次得到突破。







噬神者 共鸣作战	iOS	And
GOD EATER RESONANT OPS	BNEI	未定

指令式RPG

官方称本作为“《噬神者》系列”的第一款移动平台RPG新作，或许有些玩家会质疑，此前不是已经推出过一款移动平台的作品——《噬神者Online》了么？需要注意的是，《噬神者Online》采用的是更接近原作的动作性战斗模式，而本作则是标准的回合制战斗。或许会因此削弱一些战斗上的乐趣，但以《噬神者Online》的经验来看，过于强调动作性反而并不适合移动设备。

目前公布情报来看，战斗会采用三人组队的形式，系列特色的攻击属性、BURST爆发、捕食等元素也会融入其中。

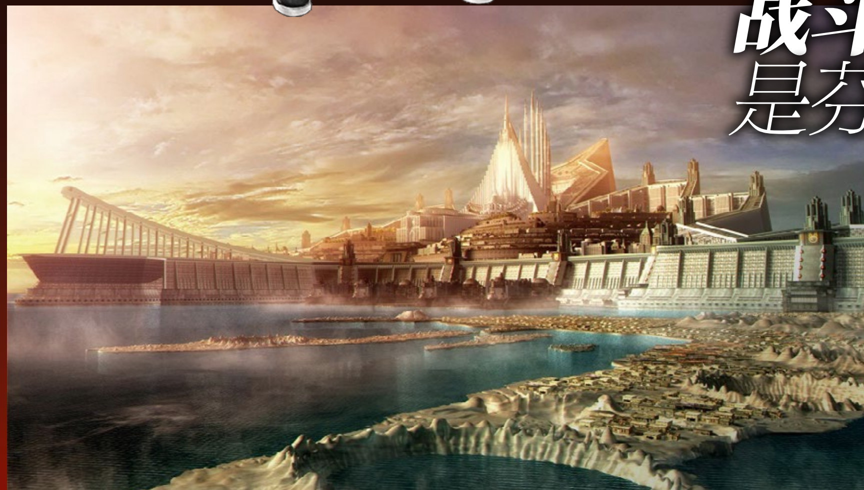

▲主人公（男/女），身着全新设计的战斗装扮





战斗的舞台！是芬里尔总部

本作的故事发生在《噬神者2狂怒解放》结局的四年之后，玩家所扮演的新人噬神者，不再游荡于其他支部或是某个特殊部队，而是将前往芬里尔总部，作为“第十四部队”中的一员，直接由本部下达命令，同时也有机会与其他支部的队员协同，参与到大规模作战当中。


◀芬里尔总部

新角色追加



亚雷克

CV：山下大輝

与主人公分配到同一部队中的新人噬神者，和孩子气的外表一样，精神上也不太成熟。不过对于任务非常的积极，善于活跃气氛，鼓舞士气。



吉尔斯

CV：中村悠一

芬里尔本部精锐部队“エクリプス”的副队长，菲莉涅的得力助手，同样使用特殊的神机进行战斗，但与菲莉涅的有所不同。



塞拉

CV：小林悠

与主人公同时成为噬神者的新人，能力出众，在战斗中可以冷静地应对不同的战况，并作出对任务最有利的判断。似乎因为有着丰富的历练，总是一副淡然的模样，不过面对小孩子时反而会显露出慌张的一面。



菲莉涅

CV：名塚佳織

芬里尔本部精锐部队“エクリプス”的队长，个性沉稳，在战斗中使用特殊的神机一次次将荒神歼灭，号称是本部中战斗力最强之人。和极东支部的艾莉娜是老相识。

新职业——分割者



在过去的作品中，参与前线作战的一般只有具备驾驭荒神因子的噬神者，不过本作中则引入了新的职业——分割者（ディバイダーと）。他们将与噬神者们一同踏上战场，主要负责为噬神者们提供强化和战术支援。

分割者同样佩戴着类似于神机腕轮的特殊装置，不过位于手臂上，样式也有所差异。他们所持有的武器正是从这一装置中生成，看上去像是由某种发光的结晶体构筑而成，与普通神机有明显区别，不过造型相近。通过名为“Divider”的特殊系统，能够引发荒神的异常状态，或提升噬神者的能力，丰富的支援效果让战斗变得更加轻松。



文 darkness

FGO中那些被称为“王”的英灵们（终）

有关《FGO》中“王”的话题，将在本期落下帷幕。横跨东西、神话与文明，留给后人所品鉴的，不只丰功伟绩，亦有风花雪月。相信大家对于英灵们的爱，不仅仅取决于立绘与能力，最重要的，当然还是每个人的每一段故事。

从史诗中走出的英雄王

吉尔伽美什（Gilgamesh）源自《吉尔伽美什史诗》，是人类已知最古老的英雄史诗。各种记录中普遍认为吉尔伽美什是公元前2700-2500年间的苏美尔王朝君主，也有部分人认为吉尔伽美什本身并不存在，因为苏美尔王朝传承久远，可是英雄史诗仅有一部《吉尔伽美什史诗》，吉尔伽美什有可能是苏美尔人民神话出来的半人半神的某位君主与守护者的结合体。

作为《Fate》系列动画和游戏中人气极高的英灵，其狂妄的态度强大的实力以及一口一个＂杂修！＂的口头禅让无数玩家对他又爱又恨。吉尔伽美什真正的事绩和统治细节根本无从考证，笔者只能简要描述《吉尔伽美什史诗》所著内容以便大家了解这位人类最古老的英雄王。

《吉尔伽美什史诗》共分为四章。第一章记录了吉尔伽美什残暴统治和恩奇都的相识。因为吉尔伽美什的残暴统治人们向女神阿鲁鲁祈求救赎，于是阿鲁鲁制作了恩奇都并让他生活在距离王城不远的森林中，此时的吉尔伽美什已经知晓了恩奇都的存在。因为恩奇都阻止猎人捕猎所以吉尔伽美什命猎人带领神妓指引并教化恩奇都。为了阻止吉尔伽美什夺取少女贞洁恩奇都不顾神妓阻拦与吉尔伽美什战斗，不分胜负的两人惺惺相惜结为好友。

第二章记载了吉尔伽美什想杀死伤人的魔兽洪巴巴并邀请恩奇都同行，两人杀死洪巴巴时女神伊斯塔（《FGO》中的弓凛）被吉尔伽美什战斗时的英姿所迷倒，向吉尔伽美什求婚却遭到拒绝。恼羞成怒的伊斯塔请求父神派出天之公牛报复二人，结果也被二人击杀，之后恩奇都手持天之公牛的肠子赶走了伊斯塔。

第三章记载了恩奇都因杀死洪巴巴和天之公牛被诅咒病死，吉尔伽美什痛苦无比，体会到死亡的恐怖的他决定寻







找永生之草。经历艰难的跋涉后终于见到了乌特纳比西丁，却没能通过 6 天 7 夜不睡觉的考验。乌特纳比西丁的妻子心地善良，偷取了一株永生之草给他却被蛇偷吃，这就是蛇蜕皮的由来，最终吉尔伽美什只得空手返回乌鲁克。

第四章记载吉尔伽美什想念恩奇都，于是向众神祈求能让他再见恩奇都一面，众神同意了他的祈求，创造生死通道让二人对话，恩奇都向吉尔伽美什描述了死后世界。

攻城略地，瞟突乎千里的匈人王

阿提拉，古代欧亚大陆匈人的领袖和皇帝，在其统治下匈人部族的实力和疆域达到了顶峰。历史上对阿提拉的记载大多是描写他的南征北战，而对他的生活描写甚少，就好像这个帝王生来便是为了争战。

阿提拉 12 岁时以人质的身份被送到罗马宫廷并在那里接受了优质的文化、政治和仪礼教育，罗马帝国希望借此将罗马文化在匈人部族传播以巩固统治，而令他们万万没想到的是，阿提拉所接受的教育的确对他日后统治部族起到关键作用，甚至帮助他征服西罗马。他的帝国曾达到极盛的地步——东起自咸海，西至大西洋海岸；南起自多瑙河，北至波罗的海，疆土延绵约 360 万平方公里。

然而这样一位伟大的帝王却在公元 453 年的新婚之夜中突然死亡，死亡的原因是饮酒过量导致鼻腔血管破裂窒息而死，如此高开低走的人生轨迹和诡异的结局理所当然的演变成一段未解之谜，不断地被搬上文学和影视作品。



对于匈人是否为中国北方地区的匈奴这点已经被证明，不论是从人种样貌、生活方式和出土文物都可以证明阿提拉的这只匈人氏族极可能就是汉朝武帝时期被驱逐的那一分支，此时的欧洲以重骑兵和阵地战为主要的战斗方式，刚好被游牧民族 " 一击即走，瞟突乎千里 " 的作战方式所克制，这也很好的解释了阿提拉的军队为什么可以在欧洲这片土地上战无不胜。许多人喜欢将阿提拉与铁木真作对比，的确两人有许多共同之处，但是对于俘虏这一点两位皇帝的选择截然不同，与铁木真的冷酷相比阿提拉对于俘虏则要优厚许多，他认为活人才能产生价值；免费的奴隶总好过无用的尸体，这也无形中减少了他征战中所遭受的抵抗力量。

不少人热衷于讨论如果阿提拉没死转而东进沿着祖先走过的路打回中国结局会如何，多数人对此持否定态度，笔者也是如此。先不说阿提拉的大军需要穿越数百公里的贫瘠土地，这对于以战养战的游牧民族来说是致命的，而此时中国北方的北魏以北也已诞生了新的匈奴王 -- 十六国胡夏国国主赫连勃勃。对于战法同源的两支部族占据地利的赫连勃勃必然更占优势，即便可以打败胡夏挺近中原，阿提拉大军将面对的是正如日中天的北魏鲜卑拓跋氏和地形更为复杂的战场，这无异于 " 上帝之鞭 " 抽打在了一块巨石上。

作为欧亚历史上最具传奇色彩的帝王之一，阿提拉仓促的离去和他死后帝国的急速瓦解都让人感叹不已，然而阿提拉的传说和影响却一直延续至今，依然有许多学者心怀敬畏不断追逐研究试图发掘更多这位帝王的真面目。



一生之敌！垂暮帝国的中兴之主与称霸欧亚的征服王

无数的历史事实证明一位优秀的君主可以造就一个强盛的王朝，一位伟大的英雄可以成就一段伟大的历史，如果有两位优秀的帝王同时出现在一个时代的一块大陆上，那么他们之间必然会碰撞出波澜壮阔的宏伟篇章。今天所讲的这两位帝王，就是在亚欧大陆搅动无尽风云的大流士三世与亚历山大大帝！



大流士三世原名阿塔沙塔(Artashata)，波斯末代君主，是唯一有画像流传于世的波斯君主。（注：大流士三世是亚洲人，不是非洲酋长！！！）

亚历山大大帝，即亚历山大三世，马其顿帝国国王，师从亚里士多德，欧洲四大统帅之首。本章将以同年对比的叙述形式讲述两位君主纠缠错综的一生。

公元前 343 到 338 年间 40 岁的阿塔沙塔以亲王身份随波斯君主薛西斯三世镇压卡杜西亚人的叛乱，两军对垒之际卡杜西亚人的勇士提出与波斯最强的勇士单挑，波斯大军竟然无人敢应战，此时阿塔沙塔站了出来并成功制服卡杜西亚人的勇士，因此被封为亚米尼亚总督。同年间 16 岁的亚历山大已经在父亲腓力二世征讨拜占庭时代替其统治马其顿并且镇压了马其顿北部的起义。之后由于腓力二世征讨拜占庭失利，希腊城邦与马其顿之间爆发了著名的喀罗尼亚战役，此役 18 岁的亚历山大作为左翼总指挥突入联军全歼希腊最强部队底比斯圣队，成为大战的胜利的关键。

公元前 336 年，亚历山大的父亲腓力二世遇刺身亡，亚历山大即位马其顿国王，他指责此时已是波斯君主的大流士三世谋划了这次刺杀。然而所有人都能看得出来这只是亚历山大为日后出兵波斯所杜撰的理由，当时的大流士三世仅仅比亚历山大早几个月登基，那时的他正与想把他架空成为傀儡皇帝的权臣巴古阿斗得不亦乐乎，根本无暇顾及马其顿帝国的琐事。从结果也可以看出腓力二世遇害唯一得到好处的就是亚历山大，史学家推断这极有可能是亚历山大指使的刺杀，因为腓力二世与新皇后所生的小儿子此时已经对亚历山大的继承产生了极大的威胁。

与朝气蓬勃的马其顿帝国不同的是，大流士三世所接手的波斯已是垂垂老矣，帝国统治力松散，贪腐严重，甚至连粮食主产地埃及都宣布独立。大流士三世杀死巴古阿之后仅用了 6 个月便统一了埃及，之后锐意进取在内政外交上展现了不同凡响的胆识和魄力，无疑是波斯帝国期待已久的中兴之主。这段时间的亚历山大也没闲着，他先降服了因腓力二世死去开始蠢蠢欲动的底比斯和雅典，之后挥军向北直达色雷斯为马其顿巩固边防，补正了父亲执政时期的失误。在亚历山大北上期间底比斯乘机造反却不想亚历山大仅用了 14 天便疾行回军踏平了底比斯，彻底稳定了大后方。

之后两国之间常有冲突但没有爆发过大的战役，直到公元前 334 年亚历山大以为父亲和雅典城邦报仇为由发兵波斯，并接连取得胜利，一直打到了阿米克平原。此时的大流士三世也已集结了数十万大军严阵以待，两国之间的第一次大战伊苏斯之战打响。此战兵力占优的大流士三世出人意料一败涂地，甚至连自己的母亲与妻女也被俘虏。



接下来的两年亚历山大不费一兵一卒接收了本就被波斯打残的埃及，完全蚕食掉了波斯西部领土并且拒绝了大流士三世割地赔款的请求。逃到帝国东部的大流士三世也没有气馁，他在帝国东方的统治依然稳固，在这两年时间内他积极训练军队并且组建了一支规模庞大兵种搭配合理的强大军队，而他的先祖薛西斯一世（进攻温泉关杀死列奥尼达一世的那位皇帝）在波斯最强盛的时候组建类似规模的军队用了五年的时间！由此可以揣摩大流士三世出色的手腕与才能。可是战争的结果并不完全由军事力量决定，这场决定生死的高加米拉战役依然是亚历山大险胜。万念俱灰的大流士三世在逃亡途中被叛徒刺死于囚车中，据说当亚历山大的追兵找到奄奄一息的大流士三世时他与其中一位士兵紧紧握手，希望这位士兵可以把握手和钦佩传递给亚历山大。亚历山大为他举行了盛大的国葬，并且承认了波斯人与希腊人一样富有智慧值得尊敬。

稳定波斯领土后亚历山大继续挥军东进，在海达斯佩斯河会战中击败印度皇帝波拉斯，但是他并没有吞并印度，而是让它成为马其顿的附属国。此时的亚历山大大帝站在了人生的顶峰，他并没有继续自己的征服之路，而是回到首都进行了一系列的军队改革。公元前 323 年死于突发疾病，时年 33 岁。

大流士三世与亚历山大大帝在当时无疑都是最杰出的君主，他们都拥有远大的理想和优秀的政治手腕。如果没有亚历山大，可以想象大流士三世虽不说让波斯重回巅峰，但是为波斯续命百年还是没有问题的，这就如同三国时期既生瑜何生亮的悲哀。



我爱你却身不由己，印度神话中的矛盾君主

作为四大文明古国之一的印度，神话与传说如同漫天星斗不可计数，在无数传说中有两篇神话长篇史诗号称印度的瑰宝，分别是《摩柯婆罗多》与《罗摩衍那》，《FGO》五章中出现的 Saber 罗摩就是《罗摩衍那》史诗中的主角。" 罗摩衍那 " 直译过来的意思是 " 罗摩的历险记 " 或 " 罗摩传记 "。《罗摩衍那》出现时间已不可考，最初为口述流传，经后人记录成册流传至今，全篇共分 7 大篇章详细讲述了罗摩是怎么由一个王子在经历了磨难与战斗后成长为一位伟大君主的故事，罗摩与妻子悉多 " 凄美 " 的爱情作为故事主线贯穿全篇。

既然是印度神话史诗那么口味必然有些清奇；于是笔者也想尝试用一点清奇的表述方式来概括一下史诗内容：传说罗摩是十车王的大皇子，本为毗湿奴转世，他带着打败罗刹的任务而来，主角光环加身，所以他是最牛逼的，所以十车王最喜欢他，但是二皇子就不乐意了，仗着和十车王有约要求他流放罗摩十四年，然后罗摩就被流放了，然后罗摩媳妇悉多和老幺就跟着他走了，然后十车王越想窝囊就把自己窝囊死了，然

后二皇子回来奔丧了，然后他没有开心反而愤怒的责罚了他妈，然后他求罗摩回去当王，然后罗摩拒绝了，然后他拿着罗摩一双鞋放王位上自己当摄政王。故事从这里开始改变走向从宫斗剧转化为了神话剧，楞伽岛十首魔王罗波那（罗刹）觉得罗摩媳妇悉多不错就给抢走了，罗摩为了救回悉多开始一路打怪练级还爆了一身神装，在猴国又招了一个极品宝宝神猴哈奴曼（咖喱味的孙悟空），然后罗摩就更牛逼了，然后他就打赢了罗波那，然后时间到了他回去当国王，然后他订了礼法治国有方，然后他就伟大了，然后悉多就钻了地洞，然后他们哥几个就升了天国，然后就没有然后了……

这是笔者首次使用这种大白话叙述故事，如果令部分读者不满深感抱歉。之所以会用这么一种戏谑的方式来概括这么一位神话英雄，还有一个原因就是《FGO》目前为止出现的英灵中罗摩是笔者不喜欢的一位，原因就是罗摩对悉多的爱，这种爱情虽然存在却并不坚定，如同风化的蚁穴经不起半点风雨，轻轻一触就化作了指尖的流沙。原文中讲述了神猴哈奴曼向罗摩讲述它看见悉多面对魔王的诱惑忠贞不屈，但是罗摩救出悉多后却怀疑她的贞节，悉多不得已纵身火堆明志，在火中毫发无损的她证明了自己的贞洁才得以与罗摩返回国家。后来民间又有传言质疑悉多的贞洁，罗摩竟将怀孕的悉多独自遗弃在森林中，幸得蚁垤仙人所救并将悉多母子带回亲自证明悉多的清白，但是此时的罗摩竟然仍不相信，绝望的悉多向大地母亲请求，说如果自己贞洁无瑕，请大地收容她。





▲《FGO》中的悉多

顿时大地裂开，悉多纵身投入大地怀抱以死明志。

对于罗摩这种 " 我爱你却身不由己 " 的爱情笔者根本无法苟同，我们也可以从中看出妇女在印度根本没有地位可言，直到今天这种情况在印度依然非常普遍。对于《罗摩衍那》这部史诗世人对其也多有诟病，《罗摩衍那》是印度教的瑰宝，除了高超的艺术表现形式外常用来教化民众宣扬教义，而文中罗摩所定之礼法便是其中关键。礼法的核心内容就是 " 大名鼎鼎 " 的 " 种姓制度 "，也是印度教大肆宣扬的制度。这种制度介于奴隶制度与封建制度之间，主张人人生而不平等，天生就有阶级贵贱之分。印度于 1947 年立法废除种姓制度，然而直到今天印度教仍然是印度第一大教，种姓制度依然深入人心，不得不说这是现代化社会的悲哀。

身为为了爱人勇敢挑战魔王和治国有方的罗摩来说他无愧于王之英灵这个称号，然而对爱人多疑的罗摩更像是一个反英灵 Alter。作为以印度教教义为核心创作的史诗《罗摩衍那》来说，罗摩符合了当时百姓与宗教对于一位英雄的定义，然而这种设定在今天看来却又那么的不可思议，罗摩爱却顾忌的矛盾导致了他和悉多的分离，身为帝王最终一家人只能在没有世俗言论的天国相聚这样的结局是喜是悲又有谁能说得清？



伟大的代名词！古埃及最辉煌的帝王

作为古埃及历史上最著名的法老之一，拉美西斯二世有很多称号诸如：伟大的统治者、勇猛的士兵、卓越的建筑家和“超长待机”等。

拉美西斯二世的父亲只有两个儿子，大儿子很小的时候夭折，所以拉美西斯二世与大多数帝王不同，他不需要复杂阴暗的勾心斗角，理所当然的就是下一任国王。他的父亲塞提一世为了让他拥有掌管国家的才干，10 岁的拉美西斯二世就在军中任职，15 岁时就已随父参战，可谓是少年俊杰。拉美西斯二世 25 岁即位，此时的他已经拥有了足够的雄心与能力领导埃及，他进行了一系列的远征，收复了巴勒斯坦，对强大的赫梯国发动了著名的卡迭石战役并于四年后与赫梯国签订了双方永远和平军事互助的 " 银版合约 "，也是人类历史上现存最早的国际条约。

与其他所有埃及法老一样拉美西斯二世也有着浓烈的 " 搬砖 " 情节，不得不说埃及真是土木工程师们向往的福地。与其他法老不同的是拉美西斯二世在兴建土木这条路上走的更长更远，他除了每位法老必修的金字塔外还修建了史无前例的辉煌宫殿以及十多座庞大的神殿，每一座他主持修建的大型建筑必由他亲自挑选石料。在他兴建的众多神殿中最伟大的就是阿布 · 辛拜勒神庙，这座神庙在每年 2 月 21 日拉美西斯二世生日，以及 10 月 21 日拉美西斯二世加冕日时阳光会穿过 60 米的长廊洒在拉美西斯二世雕像身上而其他雕像却享受不到这份太阳神的厚爱。

拉美西斯二世活到 91 岁，在位 67 年，与当时平均年龄不到四十岁的埃及人相比真可谓是不折不扣的 " 超长待机 "，甚至到了他的统治后期拉美西斯二世的形象在埃及民众心中已经神化，民众们甚至不知道埃及还有其他法老，试想如果一个人知道拉美西斯二世的父亲塞提一世那么他至少也得活了八十岁，这在当时的埃及平民中几乎是不存在的。

与拉美西斯二世的长寿相比他的子女们称得上是相当倒霉，拉美西斯二世一共有 100 多位子女，其中拥有合法继承权的儿子就被他熬死了 12 个，好不容



易有一个活到继承王位但是留给他的是一个因为拉美西斯二世大兴土木导致国力空虚，开始快速衰退的埃及。

还有一位与拉美西斯二世有交集的人物笔者认为值得一提，那就是前面曾提到过大卫王为耶路撒冷找回约柜，为犹太人留下了约柜中存放的摩西十诫的伟大救世主与领导者摩西。根据《出埃及记》记载，摩西于公元前 13 世纪带领犹太人与当时的法老经过多次抗争最终摆脱埃及的奴役，虽然没有指明这位法老是谁，但是此时的埃及统治者只有拉美西斯二世，而后世在许多文学影视作品中也将二人刻画为从小一起长大最终因为民族信仰不同反目成仇的异性兄弟。



忍辱负重的古埃及王朝奇女子

尼托克丽丝，古埃及第六王朝的一位国王，在位时间仅仅两年。乍一看这位在位仅两年的古埃及国王人生轨迹平平似乎没有什么过多了解的必要，但事实上这位国王称得上古埃及乃至全人类史上的一位奇女子。尼托克丽丝是有记载的人类历史上的第一位女性君主，虽然在位仅仅两年但她留给世人的形象即使翻遍所有史籍，也很难找到第二个与之相似的女性。

尼托克丽丝是古埃及传奇国王佩皮二世的女儿和儿媳，对！你没有看错，尼托克丽丝嫁给了自己的哥哥麦然拉二世，古埃及为了保证皇家血脉的纯正近亲结婚，这也为埃及王朝的没落埋下了恶果。佩皮二世的传奇在于他冠绝古今的在位时间，这位国王 9 岁登基，" 超长待机 " 达到了令人难以置信的 91 年！然而与拉美西斯二世的长时间统治不同，佩皮二世昏庸无能偏听偏信，91 年执政碌碌无为，晚年王权旁落基本被架空成了傀儡狂帝。佩皮二世死后麦然拉二世接过父亲留给他的烂摊子，有心振兴国家肃清党羽的麦然拉二世与把持朝政的权臣集团间爆发了冲突，随后在一场政治谋杀中丧生，在位仅仅一年。失去丈夫的尼托克丽丝伤心欲绝，但是她很好的掩饰了自己的仇恨，取得了权臣势力的信任被推举为国王，成为了人类历史上第一位女性皇帝。

尼托克丽丝和善亲民，每次尼罗河泛滥后都亲自带领农民播种，在人民中拥有很高的威望。尼托克丽丝从来没有忘记为报仇，她暗中调查都有谁参与谋杀了自己的丈夫，修建了一座富丽堂皇的地下宫殿并邀请这些谋杀者参观，当所有人沉浸于宫殿的精美时尼托克丽丝偷偷离开宫殿下令关闭大门，打开水闸将杀夫仇人统统淹死在地宫中。为了不使自己遭到玷污，高傲的尼托克丽丝把自己封死在无法打开的石室中自杀，没有金字塔，没有陪葬品只留下国民的追思与后人的赞叹。

尼托克丽丝的独特之处不仅在于她是第一位女皇帝，同时感染后世的是她的冷静勇敢、和善爱民、忍辱负重以及大仇得报面对死亡时的高傲与决绝。她以一位女子之躯同时扛起治理国家与复仇两副重担，她短暂如烟火般的人生却在人类历史的长河中留下了一抹永恒的光辉。





国士无双与绝代佳人，依附于权欲的悲惨女王

《FGO》王之英灵这个主题终于写到了最后一章，在本章中《FGO》游戏里胖胖的红 Saber，本应在罗马篇介绍的凯撒大帝终于出现了！笔者曾经写道之所以不让这位君主过早现身是因为他还要去赴一位绝世美人的约会，相信很多人都知道这位美人就是克利奥佩特拉，史称 " 埃及艳后 "，埃及王朝的最后一位法老。因为凯撒年长克利奥佩特拉许多，所以笔者决定用凯撒→两人交替→克利奥佩特拉的顺序描述两人的一生以及交织在一起的爱情。

凯撒原名盖乌斯 · 尤利乌斯 · 恺撒，出生于罗马标准贵族家庭，他的父亲担任过财政官、大法官等重要职务，他的





母亲来自于罗马著名贵族家族。凯撒从小就被送入贵族学校学习并且在学校中就崭露头角，显示出他对知识的渴求和对开创伟业的向往。公元前 82 年凯撒为了远离苏拉旅居东方，这期间凯撒奉命随军征讨米蒂莱，清剿海盗并且表现英勇。公元前 78 年苏拉去世，凯撒得以返回罗马，在经历了一系列政治博弈与镀金后于公元前 69 年前往西班牙行省任财政主管，同年克利奥佩特拉出生于埃及亚历山大城。公元前 60 年凯撒被选举为共和国执政官，他与庞培和克拉苏订立盟约约定 " 这个国家任何一项措施都不得违反他们三人之一的意愿 "，三人中凯撒掌握权力，庞培拥有声望地位，克拉苏富有金钱，这就是罗马史上赫赫有名的 " 前三头同盟 "，这个同盟几乎掌控整个罗马，架空元老院的权利。

公元前 58 年凯撒发动了为期 9 年的高卢战争，完全统治了高卢并将其变成一个重税行省，凯撒实力的急速扩张引起了庞培的嫉妒与恐惧，他接受了元老院的拉拢退出同盟，再加上公元前 53 年克拉苏身亡，" 前三头同盟 " 解体。这段时间内埃及也发生了大变故，克利奥佩特拉的父亲去世，因为她是长女按习俗不得与她的异母弟弟托勒密三世结婚共同掌管埃及，在王权争夺中克利奥佩特拉不敌弟弟托勒密三世被逐出埃及。

公元前 49 年庞培联合元老院要求凯撒撤回罗马否则将以叛国罪论处，后世学者曾嘲笑这是 " 一群愚蠢的绵羊妄图挑衅高傲的雄狮 "，盛怒下的凯撒直接带兵杀回罗马，将庞培和部分元老院成员赶出罗马并且逼迫剩下的元老们推选他为独裁官。强大的凯撒引起了克利奥佩特拉的注意，她知道如果得到凯撒的帮助夺取埃及的大权将易如反掌。而此时凯撒恰巧追杀庞培至埃及，克利奥佩特拉自然不会浪费这个天赐良机，她以侍寝的身份夜入凯撒军营用自己的美貌与才情彻底征服了凯撒，此时的克利奥佩特拉 21 岁，凯撒 54 岁。之后如克利奥佩特拉所期望的那样，凯撒在亚历山大战役中打败托勒密三世并当着她的面将托勒密三世淹死，克利奥佩特拉成为埃及法老之后她为凯撒生下一个儿子。在这之后凯撒经过四年的征讨彻底扫平了庞培的残余势力，于公元前 44 年当选为罗马的终生独裁官。此时的凯撒距离成王只有一步之遥，害怕凯撒最终会成为皇帝裁撤元老院的元老们于公元前 44 年 3 月 15 日将他骗至剧院东边，用匕首将他刺死，失去靠山的克利奥佩特拉知道自己留在罗马也没有任何意义，黯然回到了埃及。但克利奥佩特拉的故事并没有到此结束，

公元前 41 年 28 岁的克利奥佩特拉与年长自己 14 岁的马克安东尼相遇并成为了他的情人。马克安东尼是凯撒的左膀右臂，为凯撒统帅军队，他与同是凯撒心腹的雷必达和凯撒的继承者屋大维组成了 " 后三头同盟 "，掌控罗马权利长达五年。随后后三头解体，马克安东尼与屋大维反目成仇，最终在亚克提姆海战中屋大维击败马克安东尼，并于公元前 30 年攻陷埃及，走投无路的马克安东尼与克利奥佩特拉双双自杀。

后人称凯撒为凯撒大帝其实并不准确，凯撒时期的罗马依旧处于共和国时期，国家最高领导阶级属于元老院，元老院间派系斗争严重，凯撒也正是得益于无休止的派系之争步步高升。其实凯撒后期被封为终生独裁者已经等同于罗马皇帝，唯一不同的是他必须在表面保持对元老院的尊敬，响应元老院的召唤，也正是元老们的最后一次召唤终结了凯撒的生命和统治。克利奥佩特拉留给后人的除了美丽的容貌和不输于外貌的才情外，更多的是在乱世中无奈飘摇的柔弱女子形象，她向往权利但是自身实力不强，无奈只能依附于更强大的罗马统治者，最终她的梦想和抱负都如镜花水月空梦一场，葬送了自己也葬送了整个埃及。



SONIC™
FORCES
SPEED BATTLE